

Anno I n° 4 SETTEMBRE 1986

L. 3.500

Edizione Italiana
della rivista Inglese
più venduta

PROVE
E TEST
DEI
MIGLIORI

**V
I
D
E
O

G
I
O
C
H
I**

PER
ATARI
C. 64
C. 16
MSX

SPECTRUM

I giochi caldi di settembre

**INFILTRATOR
KIK START II
GHOST'N GOBLINS
TAN CETI**

**LE MAPPE DI
ARK PANDORA
& CAULDRON II**

**DO RE MI FA SOL LA SID
I MUSICISTI DEI VIDEOGIOCHI**

· MASTERTRONIC ·

MAADNESS



MASTERTRONIC

I VIDEOGIOCHI ORIGINALI INGLESI A SOLE L. 7.900!



SOFT
center

È un'esclusiva MASTERTRONIC s.r.l.s. - Via Mazzini, 15 - 21020 Caviglioglio (VA) - TEL. 0332/212255

THE ARCADE

La nuova generazione di joystick

- Joystick professionali con micro-switch ad altissima precisione e sensibilità
- Realizzati dalla SUZO, azienda leader nella produzione di macchine per video games da sala giochi.
- garanzia 12 mesi



SUZO

SOFT
center

Mastertronic/Soft Center Via Mazzini, 15 Casciago (VA) Tel. 0332 212255



SOMMARIO

Editoria
Edizioni Hobby S.r.l.
Via Dalla Spiga, 20
20121 Milano

Direttore Responsabile
Elisabetta Broli

Direttore
Riccardo Albini

Capo redattore
Benedetta Torrali

Coordinamento Redazionale
Marco Vecchi

Redattori
Danilo Lamera
Maurizio Miccoli
Alberto Rossetti

Progetto Grafico
Davida e Fabiola Castani

Redazione
Studio VIT
Via Ariberto, 20
20123 Milano
Tel. 8360720

Fotocomposizione
Tipografia Parola Nuova
Via Torino 32
Cernusco sul Naviglio (MI)

Fotofilo
Claudio Lavazzi
Via Teruggia n. 3
20162 Milano

Stampatore
Rotifilo Lombarda S.p.A.
Via Brescia 53/55
Cernusco sul Naviglio (MI)

Su licenza di:



A NEWSFIELD PUBLICATION

Pubblicazione mensile
registrata presso
il Tribunale di Milano
al n° 251 il 10/5/1986

Distribuzione
Messaggerie Periodici S.p.A.
Via G. Carcano 32
20141 Milano

I GIOCHI CALDI

INFILTRATOR

Oalla US Gold un altro gioco
alla Rambo pag. 16

KIK START II

Le versioni per il 128 dello
straordinario triel delle
Mastertronic pag. 20

TAU CETI

Oelle CRL un nuovo "spara e
fuggi" spaziale pag. 28

GHOST'N GOBLINS

Oai bar a casa vostra le
avventure del guerriero in
mutande pag. 36

RUBRICHE

PRIMA PAGINA pag. 9

POSTA

Le vostre opinioni su questo
e quello pag. 11

TOP SECRET

Trucchi, consigli e poke per
battere e fregare qualunque
gioco pag. 46

AVVENTURA

Le pagine di Mago Merlino ... pag. 55

THE SHAOOW

Aneddoti pettegoli
sull'industria del software pag. 70

NEWS

Notizie e enterprise dell'Italia
e dal mondo pag. 69

COIN-OP

Le ultime novità dei bar pag. 60

GARE E CLASSIFICHE

PARAOE

È stata in vacanze più del
previsto pag.

VIOEO MATCH

Gara all'ultimo joystick tra i
lettori e le redazioni pag. 40

ATTUALITÀ DI SETTEMBRE

IL MIO OIARIO

Terza parte del diario di Jeff
Minter, sempre più emente di
pecore e affini pag. 44

ZZAP! PARADE

Le classifica dei vostri giochi
preferiti pag. 49

VUOI ESSERE UN EROE?



BIGGLES - Un'incredibile risultato nato dalla collaborazione senza precedenti fra tre programmatori di prim'ordine. La Storia mai raccontata di BIGGLES, un eroe della Prima Guerra Mondiale. Un gioco di strategia che si sviluppa in luoghi ed epoche diverse, in cui ogni parte deve essere completata per raggiungere il risultato finale.

NELL'ARIA, SUI TETTI DI LONDRA,
NELLE STRADE, SULLE TRINCEE.
Per il tuo CSM 64 - Spectrum

MIRROSOFT

SOFT
center

MASTERTRONIC s.a.s. - Via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA) - TEL. 0332/212255

THE K GAME

VIVI!

VINCI!

SUPERA!



Prezzo
Lit. 49.000
IVA incl.

ROBTEK

D. - Che cos'è il Game Killer?

R. - È una cartuccia rivoluzionaria che ti permette di giocare tutti quei giochi "impossibili" senza venire ammazzato!

D. - Come è possibile?

R. - È molto semplice, basta inserire la cartuccia Game Killer nella parte posteriore del tuo computer.

D. - Vuoi dire che posso arrivare fino in fondo a tutti i miei giochi? Non posso crederci!

R. - Sì, incredibile ma vero! Game Killer funziona con tutte le migliaia di giochi con collisioni fra "sprite".

D. - Ma questa è fantascienza! Sarà possibile nel 2000.

R. - Ma no, esiste già!

D. - Ci crederò quando potrò vederlo!

R. - Allora, corri dal tuo rivenditore di fiducia se ne vuoi trovare ancora una.



COMMODORE
64/128K

è un'esclusiva
MASTERTRONIC

MASTERTRONIC s.a.s.

Via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA) - TEL. 0332/212255

THE GAME OF A LIFETIME*



Available for Commodore 64, Spectrum 48K and Spectrum +. Coming soon: Amstrad and MSX.





BYE BYE, GARY LIDDON

Gary lascia ZZAP! Non ha dato le dimissioni (sorpresa! sorpresa!) è stato licenziato. Anzi, è stato nominato Direttore Tecnico di una nuova casa di software a ciò significa che ZZAP! deve necessariamente fare e meno dei suoi servizi nelle recensioni dei giochi per evitare conflitti di interesse. La casa di software in questione si chiama **THALAMUS** (ovvero Telemo) ed è stata fondata della Newell, la casa editrice inglese di ZZAP!

(Nel caso non lo sapeste, il telemo è una piccola ghianda che sta alla base del cervello sopra il midollo spinale e trasmette/riceve tutti i segnali e per il corpo — me bestia così con queste mac-

bre informazioni biologiche). Sono già in preparazione, mi dicono, diversi programmi sia per Commodore che per Spectrum ed alcuni dovrebbero essere lencietti sul mercato proprio in questo mese.

Ma Liddon? Diamo spazio a Roger Kean, direttore di ZZAP! inglese, che lo conosce molto bene: "Liddon, Gareth (età: 19 anni). Nei dieci mesi che ho lavorato a ZZAP!, Gary Liddon si è dimostrato un lavoratore diligente, innovativo a talento.

La sua integrità, fedeltà e lealtà alla società è irreprensibile e lo posso raccomandare a chiunque intenda assumerlo come fattorino. Il suo unico difetto è la propensione a storpiare le lingue in-

glese che lo spinge a credere di essera uno scrittore...". E noi che ne traduciamo i

pezzi vi possiamo garantire che non c'è niente di più falso.

LA PAGELLA

DI ZZAP!

PRESENTAZIONE

Confezione istruzioni cartacee e su video. Caricamento opzioni di gioco. Piacibilità del programma (comprese cose tipo comodità di controllo da joystick o tastiera) schermo d'apertura. Tutto ciò che non riguarda il gioco vero e proprio.

GRAFICA

Varietà degli effetti e efficacia delle immagini. Qualità dell'animazione fluidità del movimento.

SONORO

Varietà ed efficacia degli effetti sonori. Qualità sia tecnica che estetica della

musica. E ancora il sonoro annoia?

APPETIBILITÀ

Quanto il gioco vi fa venire voglia di giocarlo e rigiocarlo? Insomma quanto è avvincente.

LONGEVITÀ

Per quanto tempo riuscirà a prendervi?

RAPPORTO

QUALITÀ/PREZZO

Tiene conto del prezzo in base alle valutazioni precedenti.

GIUDIZIO

GLOBALE

È il risultato di tutte le valutazioni e del giudizio generale dei recensori.

I LIMITI DEL SID

Com'è cambiata la musica del 64 ultimamente, è migliore? Può migliorare? Sono stati raggiunti i limiti del SID (il microprocessore musicale del 64, ndr)? Sa avete pensato e queste domande ed elle musica dei computer giochi in generale, allora leggete "DO RE MI FA SOL LA SID".

ZZAP! ha riunito alcuni famosi compositori di musica per computer giochi per una tavola rotonda (in effetti, la tavola era oblunga perché non ne avevamo di rotonde, il che ha creato la solita questione di etichette che Re Artù aveva così intelligentemente evitato: chi è l'egomaniaco che sta a capotavola)? Un principio edificante sembra essere emerso dalla discussione: non sono le limitazioni imposte dalla macchina o dal microprocessore SID che contano, quello che conta è l'immaginazione e l'abilità del programmatore. Dopo tutto, da quando Gui-

tenberg ha inventato le macchine da stampa, le parole su carta sono un luogo comune. I progressi nelle tecnologie di stampa hanno reso più facile e veloce la produzione di libri, giornali, ecc., ma nessuna di queste cose ha aggiunto qualcosa all'immaginazione degli scrittori. Non giudichiamo uno scrittore come stampa le sue opere ma da come dice e da come lo dice.

Lo stesso vale per i computer giochi e per la musica che li accompagna. L'industria del software ricreativo sta maturando e finalmente possiamo guardare verso un futuro in cui come viene fatto ed il modo in cui viene fatto è più importante del mezzo con cui viene fatto. Questo discorso vale ovviamente anche per tutti gli altri computer (Spectrum escluso, poiché nel suo caso non si può proprio parlare di musica) e non solo per il 64. Quindi, buon lettura.

I BOLLINI QUALITÀ di ZAPP!

MEDAGLIA D'ORO

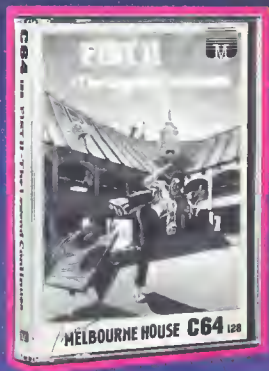
Il miglior gioco in assoluto tra quelli recensiti nel mese. Potrebbe anche non esserci una Medaglia d'Oro in tutti i numeri, ma se c'è non parlatelo! Qualche volta potrebbero anche esserci due.

GIOCO CALDO

I "giochi caldi" del mese, quelli che totalizzano intorno al 90% nei Giudizi Globali. Consideriamo ogni Gioco Caldo di ZZAP! un ottimo acquisto, e meno che non odiate decisamente quel tipo di gioco.

Initiatora.....	pag. 16	The way of	
Knight Games.....	pag. 19	the tiger.....	pag. 32
Kix Start II.....	pag. 20	Murder en	
Tubular Bella.....	pag. 22	the mississippi	pag. 34
Incups.....	pag. 23	Ghoat'n Goblins.....	
Sebolaur.....	pag. 24	pag. 36	
Ping Peng.....	pag. 26	Time TRAX.....	pag. 38
Legend et the Amazon		Mandragora.....	pag. 55
Wemen.....	pag. 27	Mystary	
Tau Cal.....	pag. 28	Yoyaga.....	pag. 56
Semantha Fex.....	pag. 30	Rabel Planet.....	pag. 57
Wimbledon.....	pag. 31	Standing	
		Stenaa.....	pag. 58

LA LEGGENDA
CONTINUA...



È IN ARRIVO FIST II!!

Per il tuo C64 - Spectrum

SOFT
center

MASTERTRONIC s.a.s. - Via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA) - TEL. 0332/212255



LA LETTERA DEL MESE

Spettabile redazione di Zzap, questa, purtroppo per voi, non è una lettera di spericolati e compiaciuti complimenti, bensì, una lunga, tediosa, ma inevitabile lista di enotazioni negative e critiche che, spero, vogliate considerare costruttive e vogliate prendere seriamente in considerazione prima di intraprendere ulteriori sforzi nel campo dell'editoria giornalistica. Sono peraltro certo che non evrete né la correttezza né il coraggio di pubblicare queste mie missive, data l'estrema puerilità e semplicità delle lettere di cui siete abituati a compiacervi e che "sembra" ricevalte da entusiasti e ignari "fans".

Ad ogni modo spero che qualcuno di voi abbia l'evadutezza necessaria per non cestinare all'istante queste poche righe. Innanzitutto, spicca fra le molte contraddittorie notizie, da voi pubblicate, la vergognosa campagna pubblicitaria a favore di presunti "Soft Center" dove i programmi originelli circolerebbero a iosa e dove i cosiddetti e tanto ingiurati "pirati" non malterebbero neanche le punte del naso. Vi tele promotori abbastanza irresponsabilmente, di una campagna, in teoria giusta, a favore del software originale, favorendo in maniera incredibile proprio i veri "spacciatori" e distributori di copie illegali, controllate, rovinose e incomplete. Il tutto, e sentrò il vostro lido capo redattore, senza l'ombra del minimo dubbio, ovverossia ignorando (?) questa macroscopica contraddizione. Fatto sia che in alcuni dei cosiddetti "negozi" da voi puntualmente citati nella pagina dalla rivista, non c'è nemmeno l'ombra di una confezione originale né di un dischetto con etichette o intestazione, ma decine e decine di supporti magnetici completamente anonimi, contenenti "esemplari" di software sproletto "de cani", spesso irrimediabilmente rovinato e, naturalmente, privo di istruzioni, manuali ad effimero, rimpiazzati da brutte e illeggibili fotocopie. Tanto per fare alcuni nomi, le varie Niwe, I. C. P., B. C. S. e via di seguito (con altrettante sibiline e missilicatore sigle non meglio identificate), emmesse che posseggono software originale, bisogna dire che se lo tengono ben stretto, nascosto in cantina ad invecchiare come il vino buono! A codesti "onestissimi" e irreprensibili venditori non pesse però, neanche per l'anticomere del cervello di chiedere agli ignari acquirenti se desiderano l'originale o la copia, giostrandosi fra migliaia di titoli e fra prezzi incredibilmente bassi (non sempre però!). A questo proposito i vostri "espertissimi" collaboratori si sono fatti rifilare una "brutte copia" del Ping Pong della Imegine, dove l'opzione per due giocatori è stata "saggiamente" eliminata da uno dei suddetti negozianti, pensando bene di alleggerire un po' il programma! Guerde caso, possedendo il vero originale e, colpa vostra, una delle suddette brutte copie, ho potuto constatare le "bulele" pezzesca di tali Miccoli, Vecchi e Rossetti che, "moolito" ingenuamente hanno scritto sul vostro secondo numero, che in questa versione del tennis da tavolo non esista la versione per due giocatori. Ciò non è

effeto vero e non posso, a questo proposito, credere che i vostri esperti venino un così esiguo livello di preparazione da non essere nemmeno in grado di consultare le pubblicità (originali) di questo gioco, sulle pagine del vostro "omomimo" inglese (de cur dite di Irre apunto), dove è chiaramente citata la possibilità di confrontarsi con un avversario umano. Credo proprio che anche voi siate vittime (ignare?) dei suddetti rivenditori di "pseudosoftware originale", non può esistere altra spiegazione, vero?

Dite poi di essere in contatto diretto con i colleghi d'oltre Manica e poi andate e scrivere ripetutamente "pumpking" nelle recensioni di Caudron II. Ho infatti consultato numerosi dizionari e il vocabolo "zucce" l'ho sempre trovato scritto come "pumpkin" senza le "g" bnele. Che sia un'influenza tipicamente "sleng" (?) Tredito quindi, dei bulli e puerili ritratti dei vostri collaboratori, che fra l'altro sembrano trasformare l'intera rivista in un album di figurine, sono andato a leggermi i vari trucchi e suggerimenti, apprezzando molto i consigli dell' per il gioco "Urldum". Ma dov'è il "eeguenle lisiato" tanto declemento a pagine 42 del vostro secondo numero? Vi è forse rimasto nella penna o le epettate fresco, fresco, dei vostri smemorati e pesticiosi colleghi britannici?

Al contrario, il listino per ottenere via infinite e numerose bombe in "Commando" l'ovete scritto ma per quelle computer è utilizzabile? I misteri dell'editorial In ultima analisi, ho potuto "apprezzare" notevolmente gli sforzi incredibili che il vostro "Mec Arthur" el sillico ha dovuto intraprendere per portarvene quelle insulse sbrodolate al riguardo di Knight of the Desert del cui soggetto di gioco, ben poco è stato iradotto fra le righe del vostro esordio. Se dovete proprio fare anche le recensioni di programmi di strategia, cercate almeno di consultare le vostre benemerte riviste del Regno Unito, cercando di ammarne la serietà, la correttezza e la precisione professionale!

Quanto poi alle vere "snapshot" dei veri videogiochi, mi è venuto mal di testa a lura di girare, rigirare e capovolgere il vostro giornale, per mettere e fuoco e interpretare quei brutti, inconcludenti e smozzicali "ritratti" delle schermate di gioco, tutti torti e tagliati a metà!

Insomma, non andiamo proprio bene non vi pare? Provate a leggere, almeno una volta, riviste come "Computer & Video Games", "Your Computer" e "Commodore Horizons" e cercate di sveciare tutti i problemi e le difficoltà che non vi permettono di impegnare un buon prodotto, serio, curato e, magari, concorrenziale. Apprezzo i vostri sforzi, è encomiabile il fatto che in Italia si parli di computer anche sulle certe stempete, ma perché farsi riconoscere da tutti, per quello che non siamo?

Auguri!! Ne avete bisogno!

Un Commodorista
Delusol
Rossetti Filippo, Milano

Ti stavamo aspettando, o almeno stavamo aspettando una lettera come la tua, ma nella nostra infinita puerilità non pensavamo potessimo esserci in circolazione gente i cui scoppi di bile arrivassero a schizzare sul foglio. A mio parere dovresti prendere le cose dalla vita più calma, oppure credo proprio che il tuo futuro sarà costellato di grandi delusioni, calvizie precoce, ulcera, gastrite e altro cattivo. Siamo sinceramente colpi della tua tramanda di ragione e vorremmo poter parlare con te pariera con qualcuno la sempre bene.

Ma veniamo alle tue annotezioni. Già nello spazio dedicato alla poesia a per telefono ho asserito ai lettori il nostro desiderio, che rilancio corrotto del punto di vista personale e professionale, di ricevere pareri, critiche e proposte. Mi sembra che però tu abbia in parte totalmente toppato alcune questioni e soprattutto ci ritenga molto più potenti di quello che siamo.

Motivo subito la seconda impressione. La pubblicità come probabilmente sai, data la tua evidente conoscenza dei meccanismi che regolano l'editoria, è importante per chi pubblica una rivista, ma non lo vincola per quanto riguarda i contenuti. Se assistono dal "Soft Center" che vendono copie piratate non la devi menare a noi, ma alle Mastertronic o meglio ancora alla Finanza. Non siamo tanto sprovveduti che non sapere chi spaccia copia degli originali, ma mi sembra chiaro il messaggio che lanciamo: non le comprate anche se costano poco.

Per quanto riguarda la recensione di Ping Pong della Imagine, penso proprio che te la dovrei prendere con Gary Liddon, anche se, dopo il suo passaggio alla divisione software della Newsfield, non fa più parte della redazione di ZZAPI. De quel poco che so di lui (lo conoscerò personalmente il mese prossimo) è un breve regezzo che non compra mai giochi piratati.

Per quanto riguarda l'appunto su Caudron II, posso assicurarvi che anche noi abbiamo dei validi dizionari d'inglese, purtroppo credo che nessuno di questi riporti il

nome del personaggio di questo gioco che è mi dispiace per te, Pumpkin (derivato come dice la parola stessa dalla sovrapposizione di "pumpkin" con "king"). Sul fatto che sia una zucca (pumpkin) non ho dubbi, perché in caso contrario sarei costretto a presentarmi del fruttivendolo qui di fronte a fare un corso di recupero sui vegetali. Per quanto riguarda il listino di Urldum posso finalmente darti ragione, si è trattato di un errore ed è stato riparato dal sottoscritto che ha più volte (ehimè) chiamato telefonicamente ai lettori il programma incriminato e a cui è stato vietato di giocare ad Urldum (l'unico gioco in cui riesco a fare un po' di punti) fino alla pubblicazione della ristampa.

Pessimo il listino di Commando devo confessarti che abbiamo peccato di ottimismo nel credere che un commodorista così informato come te, non fosse in grado di distinguere comandi esclusivi dello Spectrum da quelli del C 64. Il BASIC è un linguaggio universale, ma ogni macchina ha il suo dialetto e le sue POKE. La recensione di Knight of the Desert è la traduzione di quella pubblicata da ZZAPI 64, unanimemente apprezzata per la sua sezione Strategy.

Per quanto riguarda, infine la grafica, noi pensiamo che sia buona e continua di lettori, forse ingenui, entusiasti e "ignari" (?) quanto noi, pensano addirittura che sia fantastica. Siamo lavorando per produrre una rivista serio, curata, concordanza e soprattutto attuale. Non hai notato forse che ZZAPI esce con la stessa recensione delle mitiche riviste inglesi, se non addirittura in anteprima (N.E.X.U.S., Green Beret, Ghost'n Goblins, Knight Games)? Questo significa uno sforzo molto grosso ma che si traduce per noi in grandi soddisfazioni e per i lettori nell'uscita del terzo mondo del software. Non sarebbe male se succedesse anche per il resto. P.S. Se la copia di ZZAPI ti ha alterato il naso a questo punto ce la puoi restituire. Ti renderemo le 3.500, se ce la consegnerai in buono stato, 3.000 se sarà stropicciata, 2.500 se coperte di spilli voodoo e così via.

Caro ZZAP,

tutti i miei videogames ne possiedo alcuni molto pubblicizzati che ho trovato anche nelle riviste di computers in edicola come Rambo, Commando, Beach Head e tanti altri. Questi però, invece di avere il nome originale, vengono venduti con nomi diversi; il peggio è che quando li stai «sfrottando» si bloccano di sana pianta e sono costretto a spegnere il computer.

Come mai accade tutto questo?

Ho pensato che, per cambiare il nome al gioco, queste riviste debbano avere programmi speciali che mostrino i listini dei giochi stessi, altrimenti come farebbero?

Si possono trovare in commercio questi «programmi speciali»?

Volevo inoltre congratularmi per la bella ed interessante rivista, vi suggerirei però di inserire qualche pagina dedicata alle vendite e lo scambio di giochi tra i lettori; che ne dite?

In attesa di una vostra gentile risposta vi porgo distinti saluti.

Pietro Di Simplicio
S. Egidio Aia V.Ia. (TE)

I motivi possono essere diversi a variare da programma a programma, ma di sicuro uno è comune a tutti: non sono originali. Lo so, costano meno, sono più facili da trovare (quasi ovunque esiste un'edicola), ma hanno regolarmente qualche «bug» che deriva da sprolezioni frettolose o da avventuristici tagli di «sileggiamento» i programmi «speciali» di cui parli si chiamano i assembleri, sono in commercio, ma richiedono le conoscenze del linguaggio macchine, dei veri sistemi di programmazione e di un sacco di trucchi.

Salve! Complimenti, complimenti, complimenti!

ZZAPI è la rivista migliore che abbia mai visto! Prima compredo un sacco di riviste e, non sapevo su quale basarmi per la scelta del mio software. Oggi, con ZZAPI, lo so, e potete star certi che non mi perderò nessun numero (emmoaso che ne trovi ancora qualcuno in edicola!).

Perfette sono anche le varie interviste, le gare, le classifiche, gli angoli avventura, strategia, top secret, news e tutto quello che ho trascurato. Ottima l'idea di «acquisire il nome ed i diritti dell'omonima rivista inglese» (parola vostra!), così si che saremo veramente aggiornati sulle nuove uscite! Fantastici, magnifici, bravissimi, e non mi stancherò mai di dirlo!

Una domanda: esiste una versione per Spectrum di Alter Ego?

E di Game Killer?

Non mi reate che farvi i miei migliori auguri, con la speranza che pubblicherete la mia lettera perché sono più che sicuro che non sono proprio l'unico a pensarla così!

Cristiano Marcelli
Vasto (Ch)

Grazie, grazie, grazie!

Questi mi dispiace deludere le tue aspettative dopo tanti complimenti, purtroppo nel caso di Alter Ego il gioco è compatibile con C 64 e 128, Apple II e Macintosh, Tandy 1000 e IBM PC ma non con lo Spectrum. Si tratta di un gioco in «progress» che richiama ad ogni passo in avanti, le informazioni del disco in modo non sequenziale, operazione del tutto impossibile usando una cassetta.

Game Killer. Svena risposte. Non esiste per ZX Spectrum.



Spett. le Radiazione, rispondo al Vostro invito a scriverVi per farVi conoscere la mia opinione di lettore nei Vostri confronti.

Innanzitutto fa piacere vedere che nasca un'altre testata nel mondo del computer; non che ce ne siano poche, ma vedere la cosa anche sotto il Vostro aspetto aiuta a comprendere meglio il fenomeno e le portate dell'Home Computing.

L'impaginazione è ottima (in perfetto stile inglese: mi ricorda Sinclair User e Your Spectrum che acquistavo quando avevo lo Spectrum), ci sono molti colori e, già dal primo numero, avete indetto due concorsi!

A mio parere però la Vostra Rivista, per il mercato Italiano, (così come è strutturata) è perfettamente inutile. Infatti, ma comunque spero non sia sempre così, è tutta incentrata sulla presentazione del software. Bisogna tenere conto che, mentre ciò è molto valido per il mercato inglese, qui in Italia dove esiste SOLTANTO il mercato di software pirata, la realtà è ben diversa. È superfluo quindi ridurre pedissequamente l'omonima ZZAP! in lingue originali. Cercherò di spiegarVi meglio la pagella che con tanta cura avete approntato, ha alcuni parametri che (torno a ripeterVi), per le situazioni vigenti in Italia sono superflui:

- presentazione: a chi l'ha mai vista? Quando ci si reca in un negozio ad acquistare un programma, ci viene data la cassetta (ovviamente copiat), nessuna istruzione, poche garanzie di funzionamento dalla stesse (il più "onesti" le ritirano in caso di mancato funzionamento, ma l'anno comunque sudare la faticosa sette camicia), e via di corse perché il Negoziante non vuole confusione in negozio (dopo aver pagato le classiche 10.000 lire);

- Rapporto qualità-prezzo: superfluo per i motivi sopra dati;

- Giudizio globale: risulta quindi incompleto.

Questo vale per gli sprovveduti che al recano in negozio

ed acquistare i loro programmi preferiti perché, come Voi ben saprete (e comunque basta leggere le inserzioni sul mercato dei lettori su qualsiasi altra Rivista del settore), esistono anche gli "importatori paralleli". Costoro sono in genere persone che acquistano direttamente il software in Inghilterra e lo rivendono qua e prazzi strecchi organizzando "collette", "package", "raccolte", e via discorrendo. I prezzi, in questo mercato clandestino, sono addirittura irrisori: circa 2500 lire il programma per MSX, circa 700 per lo Spectrum e circa 500 per il Commodore.

Capirete bene, quindi, che non ma ne traga niente se un gioco abbia una longevità più o meno lunga quando lo pago 500 lire. Io personalmente possiedo un Sony MSX 2 e vorrei raccontarVi quanto mi è accaduto: mi sono recato in negozio per acquistare un programma per realizzare schermata grafiche (T-PAINTER della Toshiba, che dà comunque pena perché non consente di realizzare disegni a mano libera) e mi sono sentito dire che non ma lo potevano vendere perché avevano solo l'originale; sarei dovuto ripassare tra qualche giorno perché ma ne avrebbero fatta una copia. La situazione per gli MSX 2 (ed MSX in generale) è comunque molto povera. Ad esempio, qui a Genova, non si riesce a trovare un word processor per tale macchina. Io ne possiedo due: Tasword II (che sugli MSX 2 non funziona) ed EDIT di della Philips che è così povero da non possedere neppure la funzione di giustificazione dei margini (?!?!).

Non vale quindi la pena, a mio parere, impiegare così tanta pagina per descrivere giochi che poi verranno acquistati ad un prezzo inferiore di un peccetto di chewing gum.

Nota con piacere che non compeono listati di giochi bene. Ceeonai inserire qualche utility, se interessante. Molto buona la rubrica TOP SECRET: vorrei chiederVi di ampliarla il più possibile e di eliminare, per favore, i fumetti.

Dato che ne avete certamente la possibilità, perché non continuata con l'intervistare la Software House d'oltra Manica? È molto interessante conoscere le idee ed i metodi di lavoro dei professionisti.

Spero di non essermi dilungato troppo, ma mi peria di aver espresso un parere che, ebbene assolutamente personale, contenga critiche costruttive. Desidererei inoltre che pubblicaste anche qualche prova di Hardware ad incentivaste gli articoli in merito all'MSX. Non mi importa che pubblicate questa mia, ma che (possibilmente) ne teniate un pochino conto. Cordiali saluti!

**Marco Sileri
Bolzaneto (Ga)**

Non siamo visionari o legalitari ad oltranza e siamo a perfetta conoscenza della situazione del mercato nel nostro ridotta Paese.

Recensiamo software regolarmente importati e lo valutiamo in base alle sue caratteristiche originali perché crediamo sia corretto, nei confronti dei lettori, dare un'informazione completa. Se poi decidono di comprare i giochi in un negozio regolare o da un importatore parallelo tantissimo trovato tra le colonne di una rubrica di annunci, sono assolutamente fatti loro. Una cosa che continuo e non capire è che senso abbia comprare centinaia di programmi, anche a prezzo stracciato se poi risultano assolutamente inutilizzabili. Credo che i computeristi di casa nostra debbano cambiare mentalità cominciando a puntare sulla qualità piuttosto che sulla quantità.

Quante persone conoscete che, pur possedendo 2000 programmi, poi in realtà ne usano 10?

ZZAP!

Sel una rivista davvero FIGA, in confronto a le "videogiochi" a la eltra riviste fanno lateralmente Ca'tre, basta con i complimenti e passiamo alla domande

— cosa ci le Maurizio Miccoli nella vostra redazione è forse un frugalizzatore di giochi?

— delo che la riviste si chiama ZZAP 64, in Inghilterra, che ca'tto ci mette le programmi dello Spectrum, C 16, Plus 4 ecc?

— mettete per lavoro la soluzione di Everyone's e Wally o di Nevrending Story

— mandate in edicola più copie del giornale perché essendocene una sola ci meniamo per decidera chi la prende anzi meniamo chi ce la frega

— È vero che la vostra direttrice responsabile e la capo redattrice sono delle gren silchione: se ci mettele la foto, indirizzo e numero di telefono noi provvederemo a coniettarle

— complimenti per la vostra care (nel vero senso della parola) libidinosa sballosa da leccarsi la orecchie P S scusate per le parole ma è una cosa istintiva anzi ci siamo irritati un l'roppo
A risentirci e presto, i vostri cari ammiratori T. MAX best and ligo e P. L. the best in the game

Nell'ordine

— Maurizio Miccoli, come eltri redattori dell'edizione italiana di ZZAP, è un prologo internamente accolto tra le nostre peggie

— Ci stiamo lavorando, Cose ci date in cambio?

— Lo faremmo volentieri, ma vi siete dimenticati l'indirizzo e il timbro è illeggibile. Passate l'ordinazione all'edicola

— Non è pane per i vostri denti!

— Many Thanx!

Cerissima Redazione,
Meravigliosa, lentesifica l'idea di portare Zzap! anche in Italia: ne sentivo proprio le mancanze dopo averne letto qualche numero in inglese durante una altrettanto fantastica "holiday in England"

Ho notato con piacere la presenza di Rockford e quella di Thingie (è forse il protagonista di Things on e Spring?) che — detto tra noi — non potevano mancare
Beh! Credete che continui aodarvi così per tutte la lettera? Ora vengono alcune critiche fresche fresche (eh, eh!)

Per esempio come fa un comune mortale che non si sia letto un numero di Zzap! 64 "originale-inglese-ricaricabile" e sapere che le sigle JR e GP sulla maglietta dei recensori inglesi stanno per Julian Rignall e Gary Penn? E poi, chi è il fenomenico G.L.? Forse — anzi, certamente — i lizi d'oltre Manica non sono così importanti come quelli italiani ma diamo a Cesare ciò che è di Cesare

Inoltre — scusate se sono pignolo — in riferimento all'articolo su "Alter Ego" che cosa significa che "è uno dei più compulsivi e assuefacenti giochi"? Dubito che chi non conosce l'inglese abbia capito precisamente queste parole, comiate per giunta senza licenza poetica. E non è l'unica frase. Dal resto riconosco che tradurre un'altra lingua è difficile e per queste volte "concedemus", visti anche i tempi brevi con cui siete andati in stampa e la contemporanea con l'edizione inglese

A proposito, un'altra cosetta — anche se il prezzo dei giochi è "n.c." (non commercializzato — non calcolato?) perché non metterlo almeno in sterline? Altrimenti che senso ha dire che è un po' caro? Me ne preoccupatevi: il peso delle critiche è decisamente inferiore e quello degli aspetti positivi e Zzap! è davvero OK
Forza, continuate così!!!

Silvano Boelli
Salomaggiore Tarma

"... di porte in porte ad accattar compute" (V. Monti)
Forse hai ragione. C'è una violentissima diafrasi in redazione sull'uso di questo termine e puoi immaginarti le reazioni seguite alla pubblica lettura della tua lettera. Un gioco compulsivo è comunque un gioco che vi obbliga e rimetterà elteccoli al video indipendentemente dalle vostre volontà



konix
SPEEDKING

**il joystick anatomico,
per ogni tipo di mano...**

- design rivoluzionario,
si adatta perfettamente alla tua mano
- dotato di micro-switch
svizzeri
- sopporta fino a 10
milioni di sollecitazioni



SOFT
center

Mastertronic/Soft Center Via Mazzini, 15 Casciago (VA) Tel. 0332 212255



"Gioco Caldo"



A PROPOSITO DI
"INFILTRATI"



INFILTRATOR

US Gold/Mindscape, L.19.900 disco, joystick e tastiera, per C64.



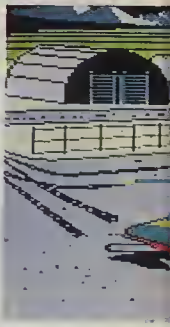
Johnny "Jimbo-Baby" McGibblis, l'*Infiltrator*, è il tipo di uomo che piacerebbe a vostra madre. È quello che un uomo dovrebbe essere: alto, castano, bello, ben dotato e... piano di talento. Quando non sta eseguendo operazioni viteli su gente famosa o bettezzando cattedralli, scala le montagne più alte e aiuta la vecchiette ad attraversare la strada. Nel suo tempo libero si diletta a salvare il mondo da megalomani squilibrati, quali il *Med Leader*, che ha recentemente minacciato di distruggere l'intera razza umana. Gli uomini normali tremerebbero dalla paura e si metterebbero a piangere al solo pensiero di dover infiltrarsi

in una base segreta e ben protetta per affrontare un intero esercito. Ma non il nostro Johnny, oh no, durl come lui non sa ne fanno più e l'unica sua preoccupazione è di dover rimandare la cena col Presidente. Comunque, c'è sempre domani pomeriggio... La missione è divisa in tre parti a la prima parte (una "simulazione di volo") comincia proprio fuori dalla villa di campagna di Johnny, all'interno del suo Elicottero Whizband Enterprises Gizmo™ DHX-1. Queste meraviglie del mondo militare contengono molta cosa utili, quali un cannone, missili a ricerca di calore, razzi segnalatori, un visualizzatore HUD (Heads UP Display), un vatto-

re turbo, un computer, dai pattini di metallo ed anche dal sadili ribaltabili evolvienti, rivestiti con varva imitazione di palle d'orso.

Una volta in volo, bisogna predisporre il Cerca Direzione Automatico (ADF, Automatic Direction Finder) per dare la coordinata di navigazione. Richiamando la Mappa Tattica — tramite il computer di bordo — viene mostrata la posizione del nemico. Il percorso può quindi essere inserito nell'unità di comunicazione.

Occasionalmente il cielo è sovrato da altri aeroplani, i quali sono o nemici o altri *Infiltrator* in missione come Johnny. Ad ogni modo, non portano contrassegni, quindi





Questo è un bel gioco, un mucchio di ottima grafica, ottimi effetti sonori, solida giocabilità e tanti piccoli tocchi che farlo distinguere dalla media. La parte dell'elicottero è molto fida e richiede molta perseveranza per stare in aria più di qualche minuto. Una volta che arrivate alla seconda parte vi aspetta dell'eccellente grafica, ma arrivarci non è facile. Abbiamo provato la versione su disco, quindi non so come sarà quella su cassetta, sarebbe consigliabile dargli un'occhiata prima di comprarlo. Comunque, se avete un disk drive, non ho dubbi nel raccomandarlo.



Che grande gioco! Infiltrator è veramente ben fatto ed è uno dei migliori giochi "1541 dipendenti" che abbia mai visto. È tutto eccezionale e piuttosto entusiasmante: le sequenze di volo e di infiltrazione nella base nemica sono da soli dei giochi di prima. Il problema principale è che non riesco a vedere come le US Gold riuscirà a mettere Infiltrator su nastro senza compromettere pesantemente il gioco. Mi sembra di poter anticipare facilmente un gran gioco rovinato. Se avete un disk drive, compratelo, se non l'avete date un'occhiata alla versione su nastro quando sarà in vendita e accertatevi che sia proprio il genere di cosa che vorreste avere.

bisognerà stabilire la loro identità prima di intraprendere qualunque azione. Dopo aver richiesto l'identificazione, il pilota misterioso dà il suo nome in codice, al quale si può rispondere in due modi — INFILTRATOR o OVERLORD — a seconda del nome in codice dato. Ad esempio, se il nome in codice di un aeroplano è SCUM e la risposta data è OVERLORD, allora a Johnny viene permesso di continuare poiché il nemico pensa che sia dalla sua parte. Se, invece, la risposta ad un nome in codice del nemico è INFILTRATOR, segue un conflitto a fuoco. Ed è qui che vengono utili gli HUD, il cannone, i missili a ricerca di calore, i

razzi segnalatori ed il sangue freddo.

Commutando sul Visualizzatore HUD, appare sullo schermo un mirino per prendere le mira, il cannone ed i missili sono, ovviamente, utilizzati per sparare agli aeroplani nemici ed i razzi segnalatori confondono qualunque missile a ricerca di calore o missile teleguidato in arrivo.

Quando il quadrante ADF comincia ad impazzire vuol dire che la base è direttamente sottostante. Ma prima che si possa tentare l'atterraggio, il Gizmo deve essere messo nel modo WHISPER (sussurro, ndr) cosicché i nemici non vengano messi in allarme. L'atterraggio riuscito (cioè, senza schiantarsi a terra o venir colpito) dà inizio alla seconda parte del gioco: l'infiltrazione dell'installazione a terra.

Dopo aver velocemente girato il disco e atteso un po', lo schermo cambia e mostra una prospettiva dall'alto del paesaggio circostante: il nostro aereo e lo schermo cambia a seconda dei suoi spostamenti. Il suo scopo è di penetrare nella base nemica, entro un tempo illimitato, facendo finta di essere una guardia nemica.

Inizialmente, Johnny è armato soltanto di pochi oggetti: una macchina fotografica, cinque granate a gas, una bomboletta di gas spray, un rivelatore di mina (i boschi che circondano la base nemica abbondano solitamente di mina), alcuni esplosivi e dei documenti falsi. La macchina fotografica serve a fotografare documenti di vitale importanza all'interno delle basi e sono possibili solo cinque scatti. Le granate a gas e lo spray hanno la stessa funzione (mettono a dormire le guardie nemiche), benché le granate abbiano una portata maggiore.

Premendo la barra spaziatrice si accede a questo inventario e Johnny può così scegliere quale oggetto usare; per usarlo basterà poi premere il pulsante di fuoco.

Ogni volta che Johnny incontra una guardia deve mostrargli i suoi documenti. Se non lo fa, scatola l'allarme e succede il pandemonio, rendendo così la missione ancor più difficile. Per rendere le cose ancora più complicate, alcune guardie sono un po' più intelligenti della media e possono accorgersi del falso a un chilometro di distanza. Fortunatamente, il sistema d'allarme può essere disattivato temporaneamente trovando una speciale chiave elettronica ed inserendola nell'unità di controllo del sistema d'allarme.

Vi sono parecchi palazzi da esplorare all'interno della base nemica ed entrando in uno di questi si cambia nuovamente la visuale. In questo caso, uno spaccato di ciascu-

na stanza viene visualizzato sullo schermo mentre Johnny la attraversa e la mappa nella parte inferiore dello schermo ne segue gli spostamenti.

Nella maggior parte delle stanze vi sono vari mobili che devono essere controllati per ritrovare documenti vitali. La maggioranza di questi mobili contiene oggetti inutili, come bottiglie di vodka e cicche masticate (yeech!). Quando vengono trovati, questi oggetti non vengono aggiunti all'inventario di Johnny.

Le guardie controllano en-

che certe stanze ed a seconda della situazione bisogna mostrargli i documenti o farle fuori rapidamente.

Una volta che sono stati fotografati tutti i documenti importanti, Johnny deve fuggire dalla base per ritornare al suo alloggio e tornarsene a casa dove l'esperta un'elire missione, Beh, nessuno ha detto che essere un super soldato, ingegnere, neurochirurgo, poliziotto, attore cinematografico, rock star, motociclista di classe mondiale, esploratore, esperto di karate e bravo ragazzo sia facile...



Benché infiltrator sia molto giocabile, ho l'impressione che l'autore, Chris Grey, sia un po' enniato del gioco verso le fine. Ad esempio, la grafica scade progressivamente (benché anche al peggio sia comunque buona) e lo stesso discorso della giocabilità benché in questo caso lo scadi-

mento sia inferiore. È un peccato poiché infiltrator potrebbe essere un gioco incredibile, altro che buono. Davo ammettera che è divertentissimo da giocare, ma e

volte ho provato un senso di delusione. Forse non mi sarei dovuto aspettare così tanto.

CRITIQUE ITEM: PAPERS

9

Presentazione 98%

Istruzioni informative e umoristiche, apparenza superba e molti blocchi di classe

Grafica 88%

Inizialmente eccellente ma sfortunatamente si deteriora in qualità a ciascuna successiva missione

Sonoro 70%

Niente musica, ma buoni effetti sonori occasionali

Appetibilità 94%

Instantaneamente impressionante e giocabile

Longevità 93%

I tre stadi sono difficili, esigenti e compulsivi

Rapporto qualità/prezzo 88%

Un po' caro, ma tutto sommato ne vale la pena

Giudizio globale 92%

Un approccio insolito ma di grande effetto al genere arcade-adventure



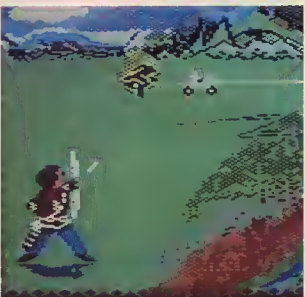
KNIGHT GAMES

English Software, L. 19.900, Joystick per C64

Dopo l'invasione dei giochi tipicamente orientali ispirati alla arti merziate, queste volte è la volta di qualcosa di più occidentale come le stide dell'epoca medioevale. Niente armi da fuoco e tantomeno pugni e calci nei combattimenti tra cavalieri bardati da ingombranti armature. Proprio a quei mitici personaggi tipicamente anglosassoni come potevano essere i cavalieri della tavola rotonda, la English Software ha voluto dedicare una serie di giochi raccolti su un'unica cassetta.

Sui combattimenti e due prove di lancio contenute su due cassette e caricabili sequenzialmente da un menù principale.

Tutti i duelli si svolgono in ambienti differenziati in perfetto stile medioevale, quasi un ponte elevatore, l'interno o il tetto di un castello. Le diverse prove possono essere affrontate contro il computer oppure contro un vostro amico: a sono: due combattimenti con la spada, uno con il bastone, due prove con l'arco e la balestra, un duello con l'ascia, uno con la pella e la cattedra ed infine uno con la pella.



PLAYER 1:000000 HI-SC

ca. Nelle stide diretta il vostro obiettivo è colpire l'avversario riuscendo a conquistargli le rose e gli scudi. All'inizio ognuno ha 10 scudi ed ad ogni scudo corrispondono 10 rose. L'incontro ha una durata che varia dal 4 agli 8 minuti, indicata dal consumo di una candela. Se

riuscite a fare perdere all'avversario tutti gli scudi prime delle fine della prova, vi aggiudicate un bonus di 5000 punti.

Come di consueto per questo genere di giochi i movimenti vengono comandati del joystick. Avete la possibilità di quattro movimenti di difesa e quattro di attacco (tutti senza premere il pulsante di sparo), premendo il pulsante invece potete avanzare e retrocedere mentre per la due prova di lancio con l'arco e la balestra i comandi sono otto.

Nel primo caso dovete colpire con le frecce e da una discreta distanza, della sagoma di animali in movimento. Con la balestra invoca i bersagli sono tre e ruotano alternativamente verso di voi. Al termine di ogni sfida e prima del menù principale appare lo schermo con i migliori punteggi per ogni combattimento.

Nel caso giocata contro il computer il C64 iscriverà il suo nome nella colonna del secondo giocatore.



Non ho trovato Knight Games molto interessante.

I giochi dove l'importante è muovere velocemente il joystick senza alcun problema non mi hanno mai entusiasmato. Peccato perché l'idea di una sfida multipla in perfetto stile medioevale non era male. Forse sarebbe stato meglio una specie di olimpiade all'antica piuttosto che dover fare sempre lo stesso combattimento cambiando solo luogo e abbigliamento.

Presentazione 75%

La presentazione è abbastanza buona, anche se non è seguita da una buona prova di gioco.

Grafica 70%

La grafica è buona, ma non è molto diversa da quella di altri giochi.

Sonoro 85%

Il suono è buono, ma non è molto diverso da quello di altri giochi.

Appetibilità 70%

Il gioco è appetibile, ma non è molto diverso da quello di altri giochi.

Longevità 69%

La longevità è buona, ma non è molto diversa da quella di altri giochi.

Rapporto qualità/prezzo 49%

Giudizio globale 50%

Poco interessante, non da ripetere.



PLAYER 1:000000 COMPUTER

KIK START II

Mastertronic, solo disco, L. 19.900, uno o due joystick o tastiera per C128

Intorcando le vostre potenti motocicletta da cross vi chiedete se questa volta riuscirete a completare il percorso senza cadere. Guardando davanti potete vedere una serie di salti e ostacoli che farebbero tremare le ginocchia anche al più incallito degli stuntman. Il botto del colpo di pistola vi fa tesalire ma mezzo secondo dopo stete già dando gas, lanciandovi verso il primo salto.

KIK START II è una versione allargata del programma originale per il 64 che vanta 27 percorsi (tre in memoria e gli altri che si caricano dal disco otto alla volta), nonché altri elementi extra, nuovi ostacoli e una tabella del record per ogni percorso (che sfortunatamente non può essere salvata). Potete affrontare tre percorsi alle volte o tentare il «grand slam» affrontandoli tutti e otto. Se non avete visto il programma originale (se la risposta è no, andate subito a comprarlo) allora non potete proprio sapere di cosa stiamo parlando, quindi ecco un piccolo riassunto di ciò che succede.

Il programma è una simulazione di una corsa di moto cross per uno o due giocatori e schermo diviso, che permette a due giocatori di competere tra loro simultaneamente o a un giocatore di sfidare l'abilità di un corridore controllato dal computer. L'idea è semplice: correre nel più veloce tempo possibile una pericolosa corsa di cross. In questo gioco una manciata di secondi conta molto, quindi siete preparati e correre. I due schermi sono indipendenti tra loro: uno schermo rappresenta la moto di un giocatore e l'altro la moto dell'avversario.

L'intera corsa è vista bidimensionalmente di lato e ogni moto appare a sinistra



La versione originale di KIK START per il Commodore 64 è estremamente giocabile ed è uno dei miei giochi preferiti. La versione per il 128 è ancora meglio ed è diabolicamente attraente. Ci sono alcuni tocchi da maestro e, diversamente da Kik Start, i percorsi devono essere affrontati a velocità diverse e ciò rende il gioco ancor più difficile e compulsivo. Ottimo!



Sopra di essi andate molto lentamente; accelerare porta a una sicura caduta.

Ancora lentamente. Attraversatela a bassa velocità se volete rimanere a cavallo della moto.

Esattamente gli stessi principi, validi per i due precedenti ostacoli, vanno applicati anche qui.

Ancora io stesso! Minor fretta, minor velocità ecc

Potete schizzargli sopra ed aita velocità me non rallentate el trimenti silterate fuori!
PANCHE

Andate in impannata fino alla fine e poi scendete con la ruota anteriore sollevata
TRAMPOLINI

Vi spediscono in aria, utili se stata affrontando un lungo salto

Andate piano e mantenete le ruote incollate al tar-
no altrimenti andrete a sbattere
FANGO

Vi rellenta ma per il resto è inoffensivo

Non prendete neanche in considerazione di toccarli: strapperanno e brandelli i vostri copertoni e il vostro centauro cadrà subito dopo.

Vi possono creare dei problemi ma per supererie
vaioemente besta che teniate il dito sul pulsante di
salto

MOSSATI
Molto semplice: non toccatela

RAMPRE OI TRONCHI

Mentre vi avvicinate tenete bassa la velocità, impennatevi in prossimità delle rampe.

CUCCAGNA

volò... simile la velocità altrimenti fereta un

TELEFONICHE

vono essere saltati. Dovete solo imparare cosa bisogna fare con che cosa

pulsante di fuoco, farla decelerare, impennare o saltare (o atterrare, dipende dalle vostre abilità tecniche) la moto e tutti questi movimenti devono necessariamente essere usati se volete completare un percorso senza schiantarvi.

Se distruggete la moto il gioco non è finito: lo scenario scrolla lentamente (facendovi perdere del tempo) finché c'è una posizione abbastanza sicura per rimettere la

Il paesaggio ha molti ostacoli, sia naturali che artificiali, da superare o saltando, o imponente la moto o usando altre tattiche (ne sono richieste molte, vedi box). I percorsi possono essere memorizzati, ma certamente non è facile ricordarsi tutti e ventisei.

Le sono cose deludenti dal KIK START originata era che non c'è no parcorci e sufficienze. Ora la Mastertronic he prodotto una versione par 128 con 27 percorsi: eccallentissimi! Le grafiche non è eccezionale e il sonoro non è eccessivamente emozionante me il gioco attrae enormemente ed è molto stimolante. Per raggiungere dei tempi molto veloci bisogna darsi un grande affare e, farlo, è molto divertente. Se aveta un 128 non potete proprio permettersi di perderlo con i soldi di questo mese non potreste comprare un gioco migliore.

Schermo del lito:
divertante opzione a
due giocatori, mus a
nei titoli veramente
fatto bene.

Nienta di note vole ma adeguata

li motivi è ikky ma al massimo potete abbassarlo. Gli atleti sono sono irragionevoli.

L'opzione a due giocatori lo rende molto competitivo e godibilissimo. Inimmanzamente divertente da giocare anche da soli.

Ventisette per chi si dà
slide, sconfiggere e
dominare.

Prezzo 99%

un gioco su disc e poi
di più e dannatamente
bello!

96%

È il gioco che i possessori di un'auto hanno chiesto a gran voce.

TUBULAR BELLS

Nu Wave, L. 19.900 cassetta, solo tastiera, per C64

Questo programma non è proprio un gioco ma piuttosto una specie di spettacolo luminoso. Il programma, infatti, fa in modo che il buon vecchio processore SID esegua le varie canzoni dell'album di Mike Oldfield, *Tubular Bells*, offrendo contemporaneamente una specie di visualizzazione luminosa o, come ci informa la testata delle cassette, "una combinazione di musica e disegni visivi cinetici interattivi".

Dopo aver caricato il programma, una pressione della barra spaziatrice lo fa partire e potete immediatamente

sentire le prime canzoni dell'album *Tubular Bells* mentre una serie di linee parallele sibilano ad alte velocità per lo schermo. Premendo le barre spaziatrice ripetutamente il programma esegue ciclicamente i vari pezzi dell'album. Le barre luminose sante ed alte velocità, rimbalzando alle estremità dello schermo ed in genere schizzando qui e là. Non è possibile controllarle direttamente ma lo spettatore può modificare la simmetria delle linee, le lunghezze della coda delle linee, i colori (fino a quattro colori alle volte), la distanza tra le linee oppure

può lasciare che sia il computer, se è pigro, e controllare le linee luminose. C'è un'altra opzione che consente di scegliere tra linee a modo "fuser", cioè un puntino luminoso velocissimo che schizza sullo schermo lasciandoci dietro di sé una scia di puntini. Quando il computer ha il controllo dello spettacolo luminoso, cambie i colori, la simmetria casualmente, cosicché il disegno visualizzato sia sempre diverso.

Nuovamente, le simmetrie, ecc. possono essere modificati per soddisfare i gusti dell'utente. Di base, vi sono quattro tipi di simmetria: nessuna del tutto (una singola serie di linee), immagine a specchio orizzontale e verticale e una combinazione di entrambi le immagini e specchio. Un uso intelligente delle simmetrie può dar luogo a dei disegni effettivamente interessanti.



Se Tubular Bells fosse più interattivo e avesse

una musica migliore, allora lo definirei uno strumento divertente alternativo. Ma, sfortunatamente, non lo è, benché i vari effetti siano molto carini da vedere per uno o dieci minuti, dopo un po' diventano piuttosto tediosi, qualunque sia il vostro stato mentale. La terribile versione dell'album Tubular Bells non è poi di gran aiuto. No, credo che Psychodelia di Mr. Minter sia la cosa migliore di un settore di divertimento binario molto limitato. Ciò detto, non posso biasimare la CRL per il solo fatto di provarci. Beh, potrei ma non lo farò.

Presentazione 82%

Schermo del titolo informativo e ben impaginato

Grafica 76%

Simpatici e sibilanti effetti che possono generare alcuni begli schemi disegnati

Sonoro 69%

Versioni molto deludenti della musica di Mike Oldfield che potrebbe essere eseguita meglio

Appetibilità 71%

Facile farsi prendere

Longevità 23%

Me dopo un po' diventa subito noioso

Rapporto

qualità/prezzo 29%

Troppo caro per quello che offre

Giudizio globale

44%

Cerino, ma noioso.



Questa spacia di programmi "marginati"

avrà i suoi sostenitori ma non riesco a vederlo come un prodotto per la maggior parte dei possessori di computer, semplicemente per il fatto che alla fin fine non è abbastanza coinvolgente. Per un po' è divertente, ma questo genere di cose se troppo di televisione, il giocatore non è proprio partecipe nonostante le possibili concessioni del programma di manipolare le gra-



E' IMPAZZITO...

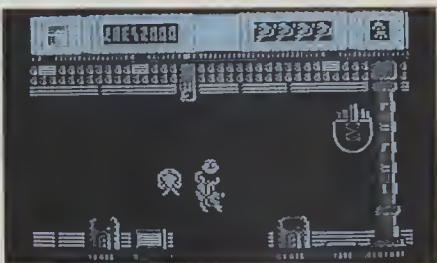
ICUPS

Odin/Firebird, L. 19.900 cassetta, joystick o tastiera, per C64

Gli ICUPUS sono dei tipi tremendamente in gamba che passano il loro tempo ad evitare che gli umani vengano fatti fuori da alieni malvagi e crudeli. Sanno il fatto loro a fanno bene il loro lavoro, di conseguenza non è facile diventare uno di loro. E' molto difficile superare le prove per diventare comandanti ICUPS, ma voi, che siate stati arruolati obbligatoriamente per l'addestramento ICUPS, non fallirete, vero?

Dopo mesi di addestramento siete finalmente pronti per affrontare il percorso di guerra ICUPS portatelo a termine e diventerete un comandante. Fallite e tornerete di nuovo a far la fila all'ufficio di collocamento. Il percorso d'addestramento è diviso in due parti; la prima mette alla prova la vostra abilità di pilota, mentre la seconda è una missione comando in un ambiente ostile nella quale dovete recuperare a mettere insieme quattro pezzi di un computer. Avete solo tre possibilità di completare la missione e se le sprecate tutte e tre, verrete istantaneamente espulsi dalla accademia militare ICUPS. All'inizio della missione, un razzo-ri-morchiatore trasporta la vostra agile astronave a destinazione e poi schizza via, lasciandovi solo nel vuoto. A questo punto dovete risalire lo schermo che srotola verticalmente, evitando la varie astronavi suicida e lanciabombe. Per completare la prima parte dalla missione dovete superare tre stadi separati, ciascuno dei quali aumenta progressivamente di difficoltà, facendo affidamento sui missili a disposizione e sulla vostra abilità di pilota per arrivare al termine di ciascuno stadio.

Una volta completata la prima parte, venite automaticamente trasportati alla seconda parte del percorso, una



specie di mini Arc of Yesod con propulsori a zaino. Qui dovete fervi strada attraverso un'enorme mappa multi-schermo e trovare i quattro pezzi del computer. Quando trovate un pezzo potete raccoglierlo, sparando prima al coperchio del contenitore e portandovi poi sopra di esso. Quando avete recuperato tutti a quattro i pezzi, localizzata la stanza del computer centrale e ti mettete insieme per portare a termine l'addestramento. Sembra facile, ma il complesso è infestato da orribili alieni che prosciugano la vostra ener-

gia al solo contatto. Se vi stanno addosso troppo a lungo perdete una vita. Fortunatamente potete sparargli: basta premere il pulsante di fuoco per ridurli a pezzettini. He he ha.



Non potevo credere alle mie orecchie quando

ho sentito la musicchetta dello schermo del titolo, è rubata direttamente da quella del delirioso Mighty Bogg, e peraltro è fatta male. Disgustoso. Comunque, a parte questa musicchella, ICUPS è un gioco piuttosto modesto. Il primo stadio mi è sembrato una specie di variante di Bumping Buggies (sbadiglio), il secondo stadio è un Nodes! Arc of Yesod semplificato e stanca subito, mi sorprende che la Odin abbia tirato un titolo così scadente almeno la grafica è al solito loro livello, cioè ottima, ma non c'è motivo di comprare il gioco



Grafica buona, peccato per il gioco. Le due parti del gioco alla fine si riducono ad un derivato di Bumping Buggies e ad una versione povera di Nodes of Yesod. La musica del titolo è OK, ma gli altri effetti sono rozzi. Dategli un'occhiata, ma non fatevi sedurre dall'ottima grafica.

Presentazione 75%

Sympatic, scietto, piacevole, facile da prendere in mano.

Grafica 85%

Sottile, ma ben fatta.

Sonoro 51%

Adatto a l'azione, il tutto per il prezzo di 19.900.

Appetibilità 65%

Leggera e di facile consumo.

Longevità 46%

Ma non è da sottovalutare.

Rapporto qualità/prezzo 42%

Un gioco di qualità per un prezzo di 19.900.

Giudizio globale 49%

Un gioco di qualità per un prezzo di 19.900.

SABOTEUR

Durell, L. n.c., cassetta, solo joystick, per C64

Essere un Saboteur di prime certamente ha i suoi alti e bassi. Un momento state eprendovi la strada verso l'ambasciata Iraniana, il momento dopo vi viene chiesto di recuperare un dischetto per computer che è custodito in una fortezza di massima sicurezza, abilmente camuffate da magazzino. Ultimamente il lavoro è stato un po' fiacco, quindi pensate che sia meglio andare a recuperare il dischetto; non dev'essere così difficile recuperarlo e i soldi vi servirebbero: è il compleanno del piccolo Johnny tra poco e vuole quel joystick Action Man con presa speciale da Kung Fu.

Il piano della missione vi informa che il dischetto contiene i nomi dei leader dei ribelli ed è essenziale ritrovarlo. Venite anche informati che nelle fortezze c'è una bomba che deve essere innescata e lasciate ticchettare prima che l'informazione del disco venga inviata ai vari terminali esterni! Il trucco è che la fortezza è sorvegliata da pattuglie armate e cani da guardia e anche da un sistema automatico di difesa che riprende attraverso un monitor la vostra posizione e vi spara proiettili di tutti i tipi. La missione inizia con voi che, dal vostro silenzioso gommone, vi arrespiccate sul molo che porta all'ingresso del magazzino. Vestito con tuta nera da commando, scarponi chiodati e le laccia mascherate dovete penetrare nella fortezza e raggiungere il vostro scopo.

All'inizio non avete armi, quindi dovrete prendere tutte quelle che troverete sulla strade (però possono essere usate solo una volta). Non siete proprio un babbeo nel vostro lavoro: avete una laurea in combattimento corpo a corpo con una onoreticenza in pugno e pedata omici-



da», che vi saranno utili per sbarazzarvi delle guardie quando non avete armi alla mano.

La fortezza occupa molti schermi che scorrono ogni volta che vi spostate da una stanza all'altra. Il Saboteur si può muovere ovunque per lo schermo, finché pavimento e scale glielo consentono. Il complesso ed alta sicurezza è suddiviso in tre parti. Il magazzino, le fogne e la sala del computer. Nel magazzino potete trovare un elicottero da usare come veicolo di fuga: non ci sono altre vie d'uscita. Le fogne e la stanze del computer sono collegate da un sistema di cerrelli su rotaie. Un percorso obbligatorio dato che il disco e la bomba sono situati nella stanza del computer. Mentre vi fate largo nella fortezza, potete seguire i vostri

progressi attraverso due schermi. Lo schermo principale vi mostra la stanza in cui vi trovate; le porte inferiori dello schermo, invece, mostra l'energia, gli oggetti in vostro possesso e il punteggio. Quando inizia il gioco la barra d'energia è piena fino all'orlo ma diminuisce quando venite colpiti dagli avversari, morsi dal cani o colpiti da un raggio laser o da un proiettile. Se raggiunge lo zero, morirete, ma non preoccupatevi: siete un super tozzo e ciò significa che la vostra energia, se rimanete illesi per un po', si ricarica.

Si gioca per i soldi e non per i punti, però più guardie uccidete più soldi accumulerete nel vostro conto in Svizzera. Se volete giocare per i soldi, allora dovete puntare a scappare dalla fortezza con il di-

schetto e la bomba innescata: un lauto guadagno in denaro, aspetta il Saboteur che riuscirà a farcela! Ci sono nove livelli di difficoltà: quanto più vi avvicinate ai livelli superiori tanto più severamente la fortezza verrà controllata dalle guardie.



Saboteur è bellissimo e risalta il noioso Criticat Mass. Si gioca bene ed è divertente, ma penso che si sarebbe potuto fare di più nella grafica e nel sonoro, specialmente gli effetti sonori.

Ciononostante Saboteur è un bel gioco e, in effetti, è il migliore finora fatto dalla Durell.



Non è accallente ma ciò non vuol dire che sia orrendo. Il gioco è abbastanza divertente e per cercare di portare a termine l'impresa ci vuole del tempo: una volta completata la però tende ad annoiare. Le grafiche sono barcollanti e il sonoro fa ridere. Sem sferraglia qua e là come se indossasse degli slivali di ferro e il motivetto dello schermo dei titoli è veramente orrendo. Se vi interessa delegli un'occhiatale.



Come si suol dire questo è un brutto gioco. L'hanno messo su in un C64 senza che la Du-rell treasse nessun benelicio delle migliori possibilità che la macchina offre. Ma il gioco rimane uguale e come per tutte le altre versioni, è veramente un gran gioco. Nonostante sia abbastanza semplice da risolvere, i livelli superiori dovrebbero farvi divertire per un bel po'. Credo che dopo un po' diventi noioso e dubito che il gioco valga il suo prezzo. Ma nel complesso vale veramente la pena dargli un'occhiata.

Presentazione 83%

Il gioco è presentato in modo molto accattivante, con una grafica che si presta a una buona presentazione.

Grafica 65%

La grafica è abbastanza buona, ma non è molto originale. Le immagini sono chiare e ben definite, ma non hanno una grande varietà di colori.

Sonoro 37%

Il suono è molto basso e non è molto variato. Le musiche sono semplici e non hanno una grande varietà di suoni.

Appetibilità 80%

Il gioco è molto appetibile e si presta a una buona presentazione.

Longevità 70%

Il gioco è molto longevo e si presta a una buona presentazione.

Rapporto Qualità/Prezzo 71%

Il gioco è molto appetibile e si presta a una buona presentazione.

Giudizio Globale 75%

Il gioco è molto appetibile e si presta a una buona presentazione.



GUAI A CHI MANCA!

Dal 4 Settembre alla Fiera di
Milano vi aspettiamo per il

20° SIM-HIFI IVES

Se non vi presenterete al mio
cospetto nello stand di ZZAPI
vi torcerò ben bene le orecchie
e vi pesterò le dita della mano
Joystickara!

Le coordinate sono:
PADIGLIONE 42
STAND B 28

**Vi aspetta
una bella sorpresina**

SUPERSTAR PING PONG

US Gold L. 19.900 cassetta, solo joystick per C64

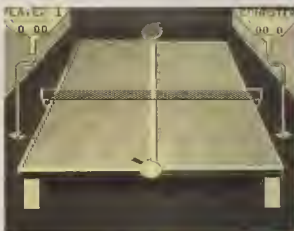
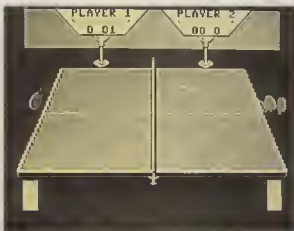
Ecco la seconda simulazione della nobile arte del ping pong o "tennis tavolo", come amano chiamarlo i giocatori di ping pong. Il programma ha aspetto e giocabilità simili a quelli di *Ping Pong* dalle tmagine, ma contiene più opzioni.

Un giocatore può affrontare il computer oppure due giocatori possono sfidarsi tra di loro. Il gioco funziona secondo le regole dello sport vero e te prima persona che totalizzi 21 punti vinca la partita.

Il tavolo è visualizzato in 3D, con le rete che treglia in due lo schermo orizzontalmente o verticalmente (a seconda di come la volete). Colpire la palla è semplice: basta premere il pulsante di fuoco quando è nelle vicinanze dalla racchetta. Colpendo la palla in ritardo o in anticipo la si respedisca verso l'avversario con angoli differenti.

Dopo il caricamento vi verranno presentate una serie di schermi-opzione dove potrete modificare il numero di giocatori, la prospettiva di gioco, il controllo della racchetta (manuale o automatizzato) e la velocità di gioco. Se scegliete il controllo automatizzato della racchetta, il computer farà del suo meglio per individuare la pallina e portare la racchetta dietro di essa. Il controllo manuale vi dà completo controllo sulla racchetta e vi consente di fare tutto ciò che volete (entro, naturalmente, i limiti del programma).

Il secondo menù vi consente di allocare i punti-potenze ai vostri colpi migliori. Inizialmente, al giocatore vengono accreditati dodici punti, due per ciascuno dei sei tipi di colpo possibili (diritto, rovescio, schiacciata, ecc.), me questi punti-potenze posso-



no essere portati a 20 e ri-allocati. Il menù finita vi consente di scegliere se cambiare o no campo dopo che ciascun giocatore è stato al servizio. Può infine essere modificato anche il colore delle racchette e il numero di partita necessarie a vincere l'incontro.

Una volta che tutto è definito, il gioco può cominciare...

ECCO IL CAMPIONE INVISIBILE



Ottimo!
Pensavo che questo potesse essere una copia del gioco dell'Imagene, ma è molto meglio. Un mucchio di opzioni, un'ottima grafica e tante variazioni nella giocabilità ne fanno una piccola favolosa simulazione sportiva. Mi sono divertito a giocare e lo raccomando volentieri: dategli un'occhiata, specialmente se vi è piaciuto il primo gioco di ping pong.



Questo è certamente molto meglio dal
Ping Pong ufficiale della Imagene, anche se il movimento della pallina non è così realistico. C'è una grande varietà di colpi e di utili opzioni, che la rendono più interessante e divertente da giocare. La musica è un po' povera, ma non da consigliarsi di trascurare questo gioco. Se vi è piaciuto Ping Pong, allora questo vi entusiasmerà.

Presentazione 94%	94%
Grafica 45%	45%
Sonoro 43%	43%
Appetibilità 86%	86%
Longevità 83%	83%
Rapporto qualità/prezzo 80%	80%
Giudizio globale 85%	85%



TEST

LEGEND OF THE AMAZON WOMEN

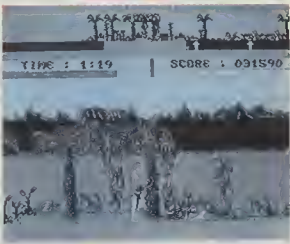
US Gold, cassetta L. 19.900, per C.64, disco, solo joystick

Quando Lady Wilde e sua figlia salirono sulla scattata del DC 10 della Dan Air diretto a Rio de Janeiro non sapevano quali avventure erano in riserbo per loro.

L'aereo volava felicemente sopra la giungla amazzonica e i passeggeri sorvegliavano i loro cocktail, quando il pilota annunciò con tutta calma che i motori si erano spenti e tutto era sotto controllo. Ora, il DC 10 era una vecchia e cara persona e conosceva bene tutti i libri su Newton e la sua legge di gravità. «Hmmm» disse l'aereo nel suo linguaggio aeronautico. «No ho i motori; non posso più volare. Quindi è maglio che cade». E lo fece: con tutto lo stile e la baldanza e cui può fere appello un umile DC 10.

I passeggeri, per non essere da meno, si unirono alle feste comportandosi fedelmente secondo le tagg dei film alla "Airport": gridando, inveendo, farneticando e cose simili. Quando tutti i passeggeri realizzarono che stavano proprio precipitando a terra, l'aereo andò a sbattere il suolo uccidendo tutti i passeggeri tranne due. Lady Wilda e sua figlia, entrambe svanute per l'impatto.

Quando LW si svegliò si accorse che sua figlia era sperita, ma essendo parsipace e conoscendo come vanno le cose in Amazzonia, arrivò immediatamente alle conclusioni che Panalope era stata rapita dalle leggendarie Amazzoni. Affermando una mazze il vicino, andò quindi a cercare la sua cara figliola. Presto scoprì il sentiero che conduceva al villeggio amazzone a lo seguì. La strada era percorsa da un traffico costante di donne armate che pattugliavano su e giù. Infanzinate ad atteccher l'eroina, fecero del loro meglio per costringerla alla sottomissione in modo che potesse essere condotta in schiavitù.



Il gioco, un "picchia ell'impazzate" e scorrimento orizzontale, ricorda nel suo aspetto Tir Ne Nog. Voi interpretate il ruolo della brava donna, che può muoversi a sinistra e a destra, saltare a chinesi. Il paesaggio scorre mano a mano che lei si muove. Per usare la mazza bisogna premere il pulsante di

sparo e contemporaneamente muovere il joystick verso destra o verso una delle adiacenti diagonali. Usando queste opzioni lei può darsi dentro con la mazza ad altezze testa, busto a stinco.

Nelle parte superiore dello schermo c'è un visualizzatore del percorso che mostra la posizione di ogni Amazzone sulla strada a subito sotto ci sono due indicatori di energia a barre, uno per Lady Wilde e l'altro per un'avversaria. Durante il combattimento, quando una donna colpisce l'altra, la barra dell'energia si riduce fino a che la barra di una delle due combattenti raggiunge lo zero, e cosicché muore. Lady Wilda inizia con tre vite a na guadagna una ogni 200.000 punti.

Le Amazzoni hanno diversi livelli di intelligenza men meno che vi inoltrate più profondamente nel gioco e negli schermi successivi potrete incontrare donne armate, oltre che con le mazze, anche con esce e spade. Se una donna armata di esca o spada viene sconfitta, la sua ermi possono venire raccolte e utilizzate per successivi incontri. Durante il suo viaggio l'eroina è intralciata da trece volanti che sfrecciano lungo la strada al livello del ter-

reno e ad altezza della testa. Vanno evitate perché se raggiungono il bersaglio la nostra eroine britannica perde un po' di energia. Le trece inoltre danneggiano le Amazzoni, per cui evitate più irecca possibili e sperate che vadano a colpire la vostra namice.

L'altro pericolo in questo gioco è costituito dal tempo. La strada che conduce al villeggio è divisa in dieci sezioni, ognuna delle quali inizia e finisce con una icona Voodoo. Quando Lady Wilde supera un'icona le vengono assegnati dieci minuti simulati per raggiungere quella successiva. Se riesce e raggiungere il suo scopo il tempo rimasto viene convertito in punti. Se non riesce perde una delle sue tre vite.



La grafica è orrenda ma non fatevi scoraggiare da questo, sarà il gioco a scoraggiarvi: è molto peggio. Non dimenticate il sonoro perché è un'altra ragione valida per non comprarlo. Per di più le persone che l'hanno programmato sembra che vadano l'itari del loro lavoro. La Silverme ha applicato il proprio nome in ogni piccolo recesso e angolino e Dio sa perché dato che è così brutto. Dio solo se se avrei mai fatto una cosa simile. L'ultima cosa che farai è metterci il mio nome. Deve esserci qualcosa che non va con Ed Ringier. Legend of the Amazon Women è un'ottima ragione per risparmiare soldi.

Presentazione 78%

La presentazione è buona, il gioco è ben illustrato e il sonoro è di qualità.

Grafica 67%

La grafica è orrenda, ma non fatevi scoraggiare da questo, sarà il gioco a scoraggiarvi: è molto peggio.

Sonoro 38%

Il sonoro è di qualità, ma non fatevi scoraggiare da questo, sarà il gioco a scoraggiarvi: è molto peggio.

Appetibilità 58%

La presentazione è buona, il gioco è ben illustrato e il sonoro è di qualità.

Longevità 41%

La presentazione è buona, il gioco è ben illustrato e il sonoro è di qualità.

Rapporto Qualità/Prezzo 43%

La presentazione è buona, il gioco è ben illustrato e il sonoro è di qualità.

Giudizio Globale 49%

La presentazione è buona, il gioco è ben illustrato e il sonoro è di qualità.



VOLETE ANCORA
"SEGUIRE LE GONNELLE PIÙ?"

TAU CETI

CRL L. 19.900 cassetta, joystick o tastiera, per C64, Spectrum.

Tau Ceti è ambientato nel futuro, non in un futuro qualunque, bensì in un futuro il cui destino tu stabilisti nel 2047 con la scoperta delle Propulsione Interstellare. Usando apposite prese per l'idrogeno, le astronavi possono raccogliere l'idrogeno alla deriva nelle maree solari e utilizzarlo come carburante, potendo così viaggiare nello spazio senza limiti di autonomia. Tre anni dopo la prima ondata di coloni lasciò le Terre dirette verso quattro stelle del tipo G. Alpha Centauri, Tau Ceti, la Stelle di Van Maanen e Beta Hydri. La colonizzazione dello spazio era cominciata.

Il pianeta di Tau Ceti era il più hospitale del quattro e per novant'anni i coloni lottarono contro le condizioni avverse, riuscendo alle fine a costruire trenta città e un solido commercio di minerali, tecnologia robotica e culture idroponiche. Stava andando tutto per il meglio quando accadde il disastro: una pestilenza note col nome di Sindrome di Encke colpì il pianeta decimando la popolazione. I pochi superstiti abbandonarono il pianeta lasciandolo in meno ai sistemi di manutenzione robotizzati. I dottori e i batteriologi sulle Terra cominciarono immediatamente a studiare il virus mortale e dopo due anni scoprirono la cura, e vennero così ricolonnati i collegamenti con le altre colonie. La Lega dei Pianeti decise che Tau Ceti sarebbe dovuto essere ricolonizzato e qualche mese dopo un'astronave partì per il pianeta deserto. Appena arrivata, segnalò che un meteorite era caduto sul pianeta, lasciando apparentemente intelli i palazzi e le installazioni delle varie città. Dopo pochi furono eseguite le procedure di atterraggio. Sulla Terra, il centro di controllo della missione seguì l'atterraggio, pur essendo il



Sono stato preso da questo gioco fin dal giorno in cui è apparsa la versione originale. Qualunque versione successiva ha migliorato gli alti standard stabiliti da quella precedente. John Twiddy ha ottenuto quello che sembrava impossibile rendendo la versione per Commodore la migliore fra tutte. Gli infrarossi, le esplosioni, l'animazione, le ombre risaltano agli occhi e contribuiscono a creare un gioco entusiasmante ed affascinante. Tau Ceti è pieno di immaginazione e stile, mancando in molti giochi di questa fascia di prezzo. È il miglior gioco del suo genere dai tempi di Merconary. Cosa aspettate? Non fatevelo sfuggire.

collegamento disturbato da forti interferenze.

Era ormai troppo tardi per avvertire gli occupanti dell'astronave di colonizzazione, poiché qualunque cosa stava per succedere era già successa: per l'enorme distanza tra la Terra e Tau Ceti, qualunque irradiazione radiofonica impiegava ore e ricevevano ulteriori trasmissioni.

Una sonda telecomandata tu inviata sulla superficie del pianeta e risultò evidente che l'esplosione radioattiva emessa dall'impatto della meteorite aveva danneggiato i sistemi robotizzati, i quali avevano distrutto tutto ciò



che consideravano ostile. Furono tutti dei piani e tu decise che l'unico modo per riportare i sistemi robotizzati sotto controllo manuale era mandare sul pianeta uno skimmer (veicolo a volo radente, ndr) per fermare il gigantesco reattore a fusione nella capitale del pianeta, Centralis. Dopo sette anni di ricerche, discussioni e addestramenti una astronave solitaria varcava l'atmosfera del pianeta, con voi come pilota.

Il successo della vostra missione dipende interamente dalla vostra abilità nel controllare lo skimmer. Questo piccolo veicolo corazzato è stato realizzato ed equipaggiato appositamente per la vostra missione. Le apparecchiature offensive comprendono otto missili a ricerca

termica, otto missili anti-missile, otto razzi per segnalazione e un singolo laser. Per ottenere informazioni durante la missione è stato montato a lato dello schermo principale un computer JCN standard. Il veicolo vola radente la superficie, benché la sua altezza possa essere variata leggermente. Per entrare da una città all'altra bisogna volare sopra una rampa di lancio e premere il tasto J: verrete trasportati in un'altra città del pianeta.

Lo schermo è diviso in tre aree principali: lo schermo principale, il display digitale del computer e il visualizzatore di informazione (che è diviso in cinque sub aree). Lo schermo principale visualizza ciò che sta all'esterno dell'astronave a il display del computer è di tipo altanume-



Questo gioco è veramente sorprendente. Pensavo potesse essere deludente ma il programmatore John Twiddy ha fatto un ottimo lavoro e queste versioni per C64 è nettamente superiore e quelle per Spectrum. L'effetto del sole che si muove nel cielo è superbo ma è un peccato che il processo non sia più rapido, perché se così fosse io si apprezzerebbe molto di più. La grafica è sorprendentemente veloce e molto originale benché il suono sia molto deludente. I fan di Elite lo apprezzeranno e penso che potrebbe mettere d'accordo sia i giocatori d'azione che gli strateghi. Andate a comprarlo.

Presentazione 99%

Immacolata, attraente e impressionante in tutti i modi: storie a lato dello schermo, demo e stupende info durante il gioco.

Grafica 95%

Grafica molto fantasiosa con forme 3D solide efficacissime e veloci.

Sonoro 68%

Ettanti sonori corposi veicolizzano il gioco.

Appetibilità 93%

Abbastanza facile volare per il pianeta e ferci le meno.

Longevità 94%

Ma raccogliere le berre a esempiarle è molto difficile.

Rapporto qualità/prezzo 90%

Prezzo medio per un gioco di prime qualità

Giudizio globale 93%

Un programma brillante ben fatto che piacerà agli strateghi, agli avventurieri, ai giocatori d'azione e a tutti coloro che posseggono un computer.



Tau Ceti è un sacco bello, uno dei migliori giochi mai pubblicati (specialmente per il C64). Graficamente è impressionante e la tridimensionalità è superba; sufficientemente veloce a molto efficace, specialmente l'effetto infrarossi. Il suono è carente, ma quello che c'è è buono. Il gioco stesso richiede reazioni rapide, sangue freddo e molto ragionamento. Soprattutto, vi assorbe completamente. Perché non scoprirlo da voi? Correte a comprarne una copia.

rico e consente anche di inserire del testo cosicché si può interagire con il computer. Lo schermo delle informazioni visualizza una mappa-radar della località insieme al tempo trascorso, la direzione, lo stato e la posizione attuale. Vi sono anche due indicatori di direzione, uno che punta verso il centro delle città che state attualmente attraversando e l'altro che punta verso la più vicina rempa di lancio.

Il computer dispone di diverse funzioni le quali possono essere attivate soltanto quando lo skimmer è attaccato. Digitando MAP appare, sullo schermo principale, un'immagine del pianeta. Potete zoomare sulla superficie del pianeta e, usando le icone a freccia, scorrere la mappa per vedere dove si trovano le città (ve ne sono 32). Premendo il pulsante di fuoco apparirà la scritta "which city" (quale città, ndr) e digitandone il nome appariranno le informazioni sulla città prescelta. Se digitate PAD apparirà un block-notes sul quale potrete segnare i vostri appunti (questo è di grande utilità). Il gioco può inoltre essere salvato, potete caricare uno vecchio, ridefinire i tasti, riparare l'astronave e riequipaggiarla con più carburante e munizioni. Il gioco comincia con lo skimmer attaccato all'estro-neve della Gal-Corp. Digitando LAUNCH nel computer JCN, lo skimmer verrà espulso dall'astronave d'atterraggio nella desolata e deserta città di Reeme. Il pianeta Tau Ceti ha un sole che si sposta lentamente nel cielo, causando lo spostamento dell'ombra dei palazzi. Quando tramonta, comunque, precipitate nell'oscurità completa e sarà necessario attivare il sistema a infrarossi dello skimmer.

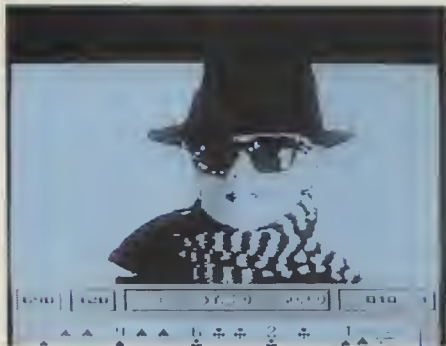
In alcune città vi sono robot-astronavi automatizzate, in

oltre massicce fortificazioni con torri laser. Quando incontrate un oggetto ostile è meglio distruggerlo subito: se non lo fate e cominciate a spararvi contro, gli scudi protettivi dello skimmer si indeboliscono e se non state attenti il veicolo potrebbe essere distrutto.

L'obiettivo del gioco consiste nel localizzare, volando attorno e attaccando ai vari palazzi con molo d'attacco, le quaranta berre del reattore, assemblarle in venti barre complete e quindi farle cedere nel reattore centrale di Centralis. Quando estrarrete vi verrà detto automaticamente se vi sono delle berre, nel qual caso verranno automaticamente raccolte e caricate sul veicolo. L'assemblaggio può avvenire solo quando si è estrarcati. Digitando RDDS apparirà lo schermo delle Berre. Il processo di mettere insieme le berre avviene tramite un cursore che può essere spostato sopra un pezzo di berre, raccolto e collocato in una delle sei finestre. A questo punto potete dare una scorsa agli altri pezzi per cercare quello che combacia con l'altro metà. Premendo il pulsante di fuoco, lo collegherete al posto giusto e se combacia verrà assemblato automaticamente. A proposito, un pezzo può dover essere ruotato orizzontalmente o verticalmente prima che combaci con l'altra metà e vi sono delle icone sullo schermo che vi consentono di eseguire queste operazioni. Quando tutti i pezzi sono stati assemblati dovete eprirvi la strada fino al ben protetto reattore di Centralis e attaccare. Digitando REACTOR vi troverete nella stanza del reattore a potrete così mettere al loro posto tutte le berre. Fecite, eh? State dimenticando che il luogo è radioattivo e starci troppo a lungo esigita una fine certa...

SAMANTHA FOX STRIP POKER

Martech, cassetta, L. 19.900, joystick o tastiera per C64, Sp, MSX, AM



Cos'hanno in comune il cavallo di Sam Fox e gli uomini del marketing della Martech? Ve lo lascio scoprire da soli. Il programma è mediocre, con la vecchia Sam che gioca come un giocatore di poker nano diciannovenne, ma quando perde, i vestiti cadono e la temperatura si alza. È molto stupido, veramente come fa qualcuno a eccitarsi davanti a una manciata di pixel, e peggio ancora davanti a una manciata di pixel così brutti?

Induce rigor mortis in molti libidinosi, denudandosi sul quotidiano a cantando tasti suggestivi a ora sicuramente farà lo stesso effetto a tutti gli sciovinisti possessori di un Commodore 64, con solo la biancheria intima indosso è il vostro sogno, allora va bene, se è questo che vi eccita. Iniziate con 100 sterline a dovete

battere Sam a poker e lei si spoglierà per voi. Siurp, gulp, wow. Se perdetevi, beh, questo dipende da quanto siete depravati: se sedate di fronte al Commodore 64, con solo la biancheria intima indosso è il vostro sogno, allora va bene, se è questo che vi eccita. Iniziate con 100 sterline a dovete

mettere il solito piatto di £ 5 ad ogni nuova mano. Ad ogni modo sta a voi decidere il valore della puntata. A ogni giocata vengono date cinque carte: le vostre carte appaiono nella parte inferiore dello schermo, mentre Sam si tiene nascoste le sue. Potete cambiare carte solo una volta e il razzo e la pun-

tata massima sono di £ 25. Per il resto, applicate le regole standard del poker: il gioco più alto vince. Ogni volta che Sam perde una mano e raggiunge lo zero deve togliersi un indumento a cambiarne un altro per 100£. Cioè se gli rimane ancora qualcosa.



Non posso dire che mi abbia impressionato. Un pessimo gioco di poker a delle immagini digitali dal genere arrapazioni anche peggiori: se i miei seni fossero così andrei all'istituto dei tumori prima che voi possiate dire "togliativestitupa". Se volete del-

le mammelle per eccitarvi i vostri lombi, allora comprate Cronaca Vera per una settimana molto più economica e immagini di miglior qualità. Se, per eccitare i vostri lombi, volete usare il vostro 64 allora andate a comprarlo. In ogni modo la realtà è più economica e decisamente più interessante.

Presentazione 60%

Il prezzo di lancio è inferiore del 60% rispetto al prezzo di listino.

Grafica 49%

Il prezzo di lancio è inferiore del 49% rispetto al prezzo di listino.

Sonoro 25%

Il prezzo di lancio è inferiore del 25% rispetto al prezzo di listino.

Appetibilità 35%

Il prezzo di lancio è inferiore del 35% rispetto al prezzo di listino.

Longevità 12%

Il prezzo di lancio è inferiore del 12% rispetto al prezzo di listino.

Rapporto Qualità/Prezzo 12%

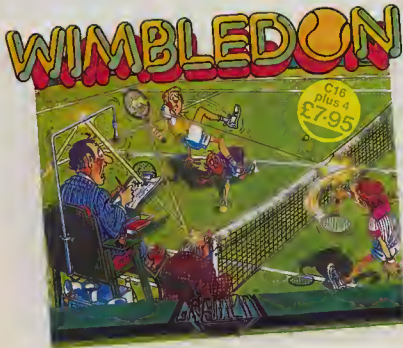
Il prezzo di lancio è inferiore del 12% rispetto al prezzo di listino.

Giudizio Globale 16%

Il prezzo di lancio è inferiore del 16% rispetto al prezzo di listino.

WIMBLEDON

Gremlin Graphics, L. 19.900, Tastiera/Joystick per Commodore C16-Plus 4.



Ahmé, non posso essere obiettivo nel mio giudizio perché non ho mai amato giocare utilizzando la tastiera ed il mio cavo di connessione C16-joystick non lo trovo più. Meledizione alle porte diverse. Comunque questo gioco è difficile da seguire e capire quando bisogna prendere la palla e quando lasciarla passare. Aver dato la visione dell'alto non ci sembra una grande idea e forse è stata realizzata solo per risparmiare memoria del computer.

Wimbledon, il fascino dei campi in erba e del mitico central court teatro di scontri tra i migliori tennisti del mondo, ultimo in ordine di tempo tra il tedesco Boris Becker e il cecoslovacco Ivan Lendl. Proprio dal meglio centro tennistico londinese prende il titolo il gioco del tennis realizzato dalla Gremlin Graphics per il Commodore C16 e Plus 4. Il campo di gioco è ripreso dall'alto, in pratica come se foste un gabbiano in volo sopra un campo da tennis durante la partita, i giocatori hanno una sagoma appiattita mentre la palla si ingrandisce o rimpicciolisce a seconda dell'altezza della traiettoria. È possibile giocare contro il computer oppure con un altro giocatore. Il computer

può avere due livelli di abilità mentre è possibile anche determinare la velocità media della palla durante l'incontro. Ogni partita può essere giocata al meglio di uno due o tre set. Il giocatore numero uno può essere controllato dal joystick oppure dalla tastiera mentre il secondo solo dal joystick. Durante l'incontro la tecnica di gioco è molto semplice. Il servizio avviene automaticamente premendo il pulsante di sparo e non dà alcun problema. Il doppio fallo oppure il net non esiste. Il colpo di risposta è influenzato da due lettori, le forze e la posizione del giocatore. Le potenze è indicata dalla barra di POWER sotto il vostro punteggio che può essere incrementato tenendo premuto il pulsante. È anche

importante muovere il giocatore verso la palla e colpirla al momento giusto. La varietà dei colpi infatti è selezionata automaticamente dal computer in base alla vostra posizione rispetto alla palla. Inizia a battere sempre il player 1. Subito dopo il servizio date la potenza del vostro tiro e seguite la risposta del vostro avversario. Controllate la palla e fate attenzione e quando tocca l'erba (quando la palla è piccola) e quindi rispondete premendo il pulsante. Se il colpo è sbagliato, la palla rimbalza più volte lo schermo lampeggia e viene assegnato il punto. Al termine dell'incontro il computer comunicherà il vincitore dell'incontro e non aspettatevi che la Duchessa di Kent scenda sul campo a parlare con il raccattapalle ed i giocatori!

Presentazione 65%

Simpatiche confezioni veloci caricamento e semplice menù per le opzioni.

Grafica 40%

La prospettiva dall'alto non entusiasma e vi obbliga a sforzare la vista per capire se la palla ha colpito oppure no il terreno di gioco.

Sonoro 20%

Boom, Clock, Clock Boom e null altro, neanche una piccola ovazione da parte dello scarso pubblico.

Appetibilità 49%

La prospettiva penalizza le appetibilità. Longevità 45%. Spesso gli incontri sono noiosi anche se gli scambi possono essere prolungati.

Rapporto qualità/prezzo 39%

Troppo elevato. Giudizio globale 65%.

Di stima ed incoraggiamento per il primo tentativo di tennis per il C-16.

THE WAY OF THE TIGER

Gremlin Graphics, L. 19.800, Joystick, per C64/128, MSX, Spectrum 48/128

Quando ho visto per la prima volta in radiazione **The Way of The Tiger**, ho pensato: "Ci risiamo. Ecco un nuovo gioco ispirato da quella taccia da boxar di Silvester Stallone". Quelle righe nere e grigie mi avevano ingannato ad *Il Survivor*. Il gruppo musicale praterito da Balboa come sottolondo per i suoi incontri, erano dal tutto astranei. Meno male perché se Stallone riesca a farsa cassetta rilascendo sampra lo stesso film, il gruppo rock non gli è da mano e così riesce a raggiungere il top delle clessidre proponendo sampra la stesse cenzona.

Il Rocky IV, Rambo II a Cobra I nel momento anche se astraneo, apprazzarebbe sicuramente **The Way of The Tiger**, gioco che richiama una buona dimestichezza con la lotta e la capacità di autodifesa.

La storie è un classico, con voi, anime in pana, in carica della forze per affrontare e sconfiggera i mali del mondo.

Teatro dall'avventura è il magico mondo di Orb e precisamente la mistice isola dei Sogni Tranquilli.

Nelle vicinanze dal Tampo dal Rock vivono dei monaci seguaci del Dio Kwon, vero maestro del combattimento senza armi. Le loro missione è quella di diffondere ed insegnare questo tipo di lotta esotica come se fossero degli insegnanti di qualche corso sarele.

Non sappiamo bene se siete stati raccomandati dal vecchio Najishi oppure avete sganciato una onerosa quota di partecipazione, sta di fatto che siate stati accettati a questo particolare staga che vi permetta di reglgiare l'embila qualifica di Ninje, varo protettore dal deboli e degli oppressi.

Naturalmente l'insegnamento migliore viene dalle prati-



Quando la maggior parte della gente si

chiudeva in palestra a spaccare mattoni oppure a far finta di darsi pugni urlando, preferiva trovare un telfido playground magari con un cesto e una retina. Ora, anche se è il grande momento di questi giochi, raramente riesco ad apprezzarli. In questo caso le tre discipline sono abbastanza ripattive e le scelte delle mosse limitate. Inoltre la mancanza di un punteggio reale è sicuramente demoralizzante. Se riuscite a sconfiggere il mala col computer non è detto che ci riuscite anche altrove. E poi ei vostri amici cosa dite. "Lo sai che sono diventato un Ninja?" Fateci sapere se vi invidierà di più di un 5 milioni e Kung-Fu-Master.

- 2) PRACTICE UNARMED COMBAT
- 3) PRACTICE POLE FIGHTING
- 4) PRACTICE SWORD FIGHTING

ENDURANCE



INNER FORCE

ca a così dovete affrontare tra differenti prove contro i più veri e streni parsonaggi. La prima è la lotta disarmata e si svolge nelle terra deserta di Orb, la seconda con il bastona, ha luogo su un tronco d'albaro sopra un angusto lego, mantra l'ultima e decisiva par essere un Ninja si affronta con la spada da samurai a si svolge all'interno dal Tampo.

The Way of The Tiger è vando con due cassette contenenti le tre prove. Caricato il programma principale potete scegliere la prova pratica in una dalla tre discipline, oppure affrontare le tre prova caricandole ogni volta da una dalla tre facciata dalle cassette.

All'inizio della sfida avete diversi livelli di resistenza (Endurance) e di forza interiore (Inner Force) indicati da

quattro cerchi circondati da punti.

Durante i combattimenti si perdono punti di forza ogni volta che si subisce un colpo. L'inner Force è quella che determina l'effetto dei colpi ed una volta consumata fallita la prova.

Ad ogni carcio di resistenza consumato corrisponde un punto di forza interiore.

Kwon ha anche il potera di incramantare la vostra forza soprattutto dopo che riuscite e sconfiggere un nemico.

Quindi in **The Way of The Tiger** non c'è nessun punteggio da raggiungere ma solo l'obiettivo di completare lo staga.

Durante ogni prova potete trovare diversi avversari dalla fisionomia e dalla tecnica di combattimento differente. Come ogni prova che si rispetti, quella finale è sempre



la più difficile e così per poter essere ammessi a quella successiva dovete riuscire a superare l'esame di un mastodontico personaggio molto duro a morire. I movimenti sono praticamente gli stessi per tutte e tre le Prove e vengono comandati dal joystick con il pulsante pre-

mutato e rilasciato per un totale di 14 mosse nella prima prova, 15 nella seconda e 16 nella terza. I colpi vanno dai classici pugni o calci più o meno acrobatici in stile karaté a mosse più o meno spettacolari e di difesa quando si combatte con il bastone o la spada. In

questo caso infatti è importante conoscere anche le tecniche di difesa per neutralizzare i colpi avversari. Naturalmente la prova più difficile è quella finale dove gli avversari saranno particolarmente agguerriti.

Presentazione 75%

l'alimento e le intenzioni. I suoi movimenti molto misteriosi. Il combattimento delle varie acrobazie è abbastanza avvincente. Per le istruzioni sei in grado di capire le mosse. Il ranking è in più di un esemplare e vedete dovete essere tutti pronti a fare le prove di fatto.

Grafica 80%

La parte migliore del gioco. Fino a notte combattenti non sono minimi e lo scontro è vario e ben definito. Anzi, si fa tutto per strappare il po' perché gli avversari non hanno la

Sonoro 90%

Buoni gli effetti sonori. Non spaventatevi se sentite i pugni. Anzi, significa che state dando frate.

Appetibilità 61%

Le prove sono interessanti e potrebbero farvi nel gioco. Peccato che non è facile bere e andare velocemente. In vincenti i attacchi di difesa. In pratica siete costretti a giocare sempre all'attacco.

Longevità 58%

Il mistero dei Nani e la simpatia di diversi personaggi da combattere sono positivi. Dopo qualche incontro comunque troverete il gioco abbastanza ripetitivo nei movimenti e nella dinamica.

Rapporto qualità/prezzo 67%

Giudizio globale 70%

Il prezzo è alto. Abbiamo all'ottimo la grafica ed alla buona volontà di aver inserito gli altri anche se umili.

MURDER ON THE MISSISSIPPI

Activision, L. 39.000 solo disco, joystick, per C64

Chi è la vittima? C'è stato un omicidio? CEER-TO che c'è stato!

Mentre se le spese in una crociera di placata sulle Delta Princess, un battello fluviale di linea per New Orleans, Raleigh Pointdexter Cartwright III, un facoltoso uomo d'affari, viene colpito a bruciapelo nella sua cabina? Chi è stato? E perché?

Murder on the Mississippi segue le gesta del famoso super segugio inglese, Sir Charles Foxglove e del suo servile accompagnatore Regis Phelps. Si tratta di dar loro una mano per scoprire chi ha assassinato Mr Cartwright prima dell'arrivo a destinazione della Delta Princess... In tra ora di tempo. "Regis! Guarda un po'! Si milord. C'è qualcuno che sta dormendo.

È varo Regis, sta dormendo sul pavimento, è una cosa veramente bizzarra.

Un attimo milord. Forse non sta dormendo.

Regis, stai ipotizzando una disgrazia?

Bè, c'è questa pozza di sangue..."

E così, con le scoperte di un corpo nella cabina numero quattro comincia il mistero, il capitano della Delta Princess, Willard Overbright, identifica il cadavere come quello di Raleigh Pointdexter Cartwright III.

Ci sono otto sospettati, due uomini dell'equipaggio e sei passeggeri, da interrogare scrupolosamente. Ognuno di loro ha avuto l'opportunità, se non un movente per assassinare Cartwright. Si devono anche raccogliere prove sufficientemente evidenti perquisendo la loro cabina. Sempre che lo permettano... La parte superiore dello schermo mostra lo scenario in cui agiscono Sir Charles e Regis. Quando il duo investigativo si muove sul ponte, lo scenario li segue. Sotto vengono visualizzate varie liste

di comandi e i testi attinenti. Sir Charles e Regis possono camminare su e giù per le navi, esplorare le immediate vicinanze o parlare con gli altri personaggi. I comandi vengono selezionati muovendo il joystick e schiacciando il pulsante di fuoco. Vi viene premurosamente fornito un taccuino su cui prander nota durante gli interrogatori dei sospetti, sia sul morto che su gli altri indiziati.

Quello che dica l'interrogato viene visualizzato in cima allo schermo a una icona a forma di mano è utilizzata per estrarre le parti più importanti delle loro dichiarazioni. Ad esempio, "Capitano Overbright, mi parli di sé", sollecita la risposta: "Pilota- re una barca fluviale come queste non è una faccenda semplice, giovanotto. Io dormo nella timoneria, e spesso ci mangio. Ci vuole un gran lavoratore come me per pilo-

lare una nave come questa".

Può essere annotata una sola linea valida di testo, perciò le parole vanno scelte con cura. Le note possono essere richiamate in ogni momento e confrontate coi sospetti per fugare eventuali "dubbi", sostanzialmente per portarla a termine l'inchiesta.

La prova indiziaria si possono studiare con maggior attenzione per trarne maggiori informazioni portandole nella cabina di Sir Charles e mettendola sul tavolo d'esame. In questo modo possono essere trovate connessioni tra alcune prove e rafforzare così le teorie sul colpevole. Ci sono quattro possibili finali dal gioco, ma Sir Charles può accusare un sospetto quando ha raccolto abbastanza note e prove sufficienti. Se si sbaglia, non c'è bisogno di dirlo, l'innocente ingiustamente accusato po-

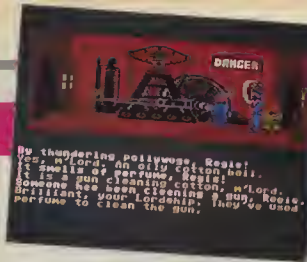
trabbe prendersela a male e il vero omicida andarsene senza pagare il dazio...

Ma chi può aver ucciso Raleigh Pointdexter Cartwright? Le raffinata Daisy Du Praa, che nega d'aver mai incontrato qualcuno dei sospetti? Oppure Henry Stoker.



Non mi piace molto, ma non voglio dire che si tratti di un brutto gioco. Anzi, è molto bello, ma non mi ispira. Troppo lento, richiede troppi sforzi alla vecchia cellula cerebrale, personalmente preferisco un'azione più veloce. Se vi piacciono i giochi tipo avventura, allora questo è decisamente da prendere in considerazione. Provatelo, se pensate di comprarlo o no poiché è una questione di gusti.

COME VIA COL VENTO...*



il figlio illegittimo di Raleigh Cartwright o l'addetto alla manutenzione della Delta Princess che appollita in segreto delle deliziose carni offerte dalla lussuosa Twylla Smallworth? Forse la stessa Twylla? O il gludice circoscrizionale Roderick Ishmael Carter, meglio conosciuto in certi ambienti come Testa di Morto Carter? Perché no il capitano della nave, Willard Overbright? E ancora, chi sospetterebbe

del Reverendo Aloysius McMurdo Godwin, che cita continuamente la Bibbia? Nessuno degli altri sospettati ha fede in lui, questo è sicuro. Forse è stata l'amica "intima" Gladys Thrillington Des Plaines? O Lionel Humphries, che insiste a sparare agli uccelli dalla sua cabina la mattina presto? Chi lo sa? Una cosa comunque è sicura: chiunque sia stato cerca di prendere Sir Charles prima che...



È difficile catalogare **Murder on the Mississippi**, è un arcade? Un'avventura? Un'arcade adventure? Che vi frenga? È grandel Alla fin fine la penso così. È una gradevole miscela di avventura a strategia che richiede una certa abilità manuale e mi ha colpito come fosse una sorta di Cluedo potenziato (anche se in realtà non è affatto simile). Ho trovato assorbito e tranquillamente coinvolgente giocare, anche se in verità non c'è molta azione. La musica non è eccezionale, ma contribuisce alla stupenda atmosfera che si genera durante il gioco. Se avete il disk drive e volete provare qualcosa di diverso, allora vi consiglio di dare un'occhiata a questa deliziosa variante dell'avventura.

Presentazione 93%
Aspetti e sensazioni cinematografiche, il sistema di gestione dei testi è funzionale e di grande effetto. Buone anche le situazioni.
Grafica 80%
Il movimento è ben congegnato, ma gli spiriti e i fondali sono poco entusiasmanti.
Sonoro 88%
Musica d'atmosfera che funziona in armonia con i giochi e risulterà d'aiuto.
Appetibilità 85%
Se vi affascina l'idea di risolvere un giallo poliziesco e il gioco per voi.
Longevità 86%
Quattro enigmi differenti per tenere il seguito dilettante sulla pista per molti capitoli.
Rapporto qualità/prezzo 84%
Un buon prezzo per un intrigante inchiesta a disco.
Giudizio Globale 89%
Un approccio romanzesco ad un romanzo poliziesco interattivo. Agath Christie dovrebbe essere soddisfatta.

Turbo

COMMODORE 64/128

- Caricamento da nastro 10 volte più veloce.
- Caricamento da disco 5 volte più veloce.
- Kit di allineamento delle tastine del registratore.
- 18 Comandi Basic aggiuntivi.
- 32 Comandi Manitar aggiuntivi.
- 16 Comandi aggiuntivi per nastro a disco.
- Facilitazioni per copie da nastro e disco.
- Pre-programmazione degli 8 tasti funzione.
- Interfaccia parallelo centronics.
- Tasto di Reset.



PER OTTENERE IL MASSIMO DAL TUO "64.."

Istruzioni in italiano

Turbo

DISPONIBILE NEI MODELLI

10 20 30 40 50

ISTRUZIONI IN ITALIANO	
• Testo di Reset	x x x x
• Nuovo utilizzo di memoria	x x x x
• Funzione sempre disponibili	x x x x
• LOAD/SAVE da nastro 10 volte più veloce	x x x x
• LOAD/SAVE da disco 5 volte più veloce	x x x x
• Kit allineamento tastiere	x x x x
• Comandi Basic aggiuntivi	x x x x
• Tasti funzione pre-programmati	x x x x
• Comandi Manitar aggiuntivi	x x x x
• Comandi aggiuntivi nastro/disco	x x x x
• Copia facilitata nastro/disco	x x x x
• Interfaccia parallelo Centronics	x x x x
• Conversione caratteri grafi	x x x x
• Ulteriori Basic pagine per pagine	x x x x

PREZZI IVA INCLUSA
MOD. 10 € 80.000
MOD. 20 € 80.000
MOD. 30 € 95.000
MOD. 40 € 110.000
MOD. 50 € 125.000

è un'esclusiva

MASTERTRONIC

Mastertronic s.o.s. - V.le Aguglietti, 52/A - 21100 Varese - Tel. 0332/238898

GHOST 'N GOBLINS

Elite, L. 19.900 joystick, per Commodore 64/Spectrum 48

"Gioco"
"Caldo"

Lo zombi è in discisa. Michael Jackson ha provato a ballerli assieme, la fabbrica più famosa di motociclisti italiani li ha utilizzati per le sue pubblicità degli scooter, ormai non spaventano più nemmeno quelli del film di Romero. I veri zombi che al momento preoccupano e terrorizzano sono rimasti quelli di **Ghost 'N Goblins**, l'ercade delle Copcom "fredotta" per Commodore e Spectrum dalle Elite.

Nel bar è stato uno dei più gettonati: videogiochetti di tutto il mondo hanno organizzato una specie di torneo a distanza per il punteggio più alto. Altri si sono impegnati in astenuenti sessioni nel tentativo di smascherarne tutti i suoi segreti.

Come sempre di fronte ad una versione di ercade geme ci si pone la domanda: «Proverò le stesse emozioni di quando introduco la 200 Lira?»

Per chi non conoscesse le treme di **Ghost 'N Goblins** eccole brevemente.

Un rilassato cavaliere in pensione riposa le sue penne ormai gonfie di birra davanti ad un camino quando è costretto ad indossare nuovamente le sue vecchie ed arrugginite armature per liberare la sua amata rapita da un diabolico mostro.

Il percorso che vi porta al castello dove è stata rinchiusa la demigella è diviso in 4 fasi costellate da insidie come zombi emergenti (nel senso che spuntano dal terreno), piante carnivore, terribili diavoli volanti ed altre micidiali creature.

Il viaggio quindi è tutt'altro che tranquillo. Il cavaliere può muoversi avanti e indietro, saltare e inchinarsi e inoltre può uccidere i nemici. Dovete assolutamente evitare qualsiasi contatto con i zombi ed altri personaggi del genere. Al primo tocco perdetevi l'armatura e continuerete la vostra corsa in

mutande, e il secondo contatto vi trasformerà in scheletro e perderete una vita. Potete uccidere i nemici con l'arma indicata al centro dello schermo. All'inizio il cavaliere è armato con una lancia, altre armi come il coltello, le torcie, lo scudo o le scure possono essere raccolte nelle giere abbandonate dagli zombi uccisi. Le armi migliori sono le torcie, il coltello e lo scudo. La torcia e l'ascia hanno una gittata minore. La maggior parte delle volte le giare portate dagli zombi contengono vari oggetti che



La versione da bar mi ha infastidito per un mese durante e dopo i pasti. Durante perché mentre consumavo il solito tramezzino di marino cercavo di carpire ogni possibile trucco dagli altrettanto soliti ragazzini dal joystick facile, e dopo perché dilapidavo fortune in pezzi da duecento per tentare di entrare nello score-board. Con la versione home, invece, le cose non sono andate meglio. Faccio proprio schifo! Ma non devo farmi influenzare dalla mia intimità, per cui sono ob-

bligato ad ammettere che Ghost 'n Goblins è proprio ben fatto, la grafica e la colonna sonora sono di ottime qualità e tutto il resto enca. L'unico neo riguarda il movimento del cavaliere senza macchia, senza paura e, ogni tanto, senza armatura che risulta un po' impreciso. Una buona cosa per gli incapecchi come me: l'Hi-score è di 5000 punti che si possono raccogliere anche senza mutande colpendo gli zombi con l'elastico dalle sudette. Finalmente tra i migliori!!!

una volta raccolti eumentano il punteggio.

Ogni fase deve essere completata in un tempo limite pena l'immediata trasformazione in scheletro.

I vari ostacoli come zombi, piante carnivore, oggetti volanti possono essere eliminati con un solo colpo. Altri personaggi più grossi che si trovano solitamente al passaggio di una fase all'altra richiedono invece più colpi. Un consiglio che possiamo dervi è di tenere bene gli occhi aperti perché gli zombi appaiono dal sottosuolo improvvisamente senza smuovere neanche un po' di terra. Inoltre studiate bene le varie strategie e i percorsi. Molte volte basta un po' di pazienza per superare un ostacolo senza danni. Nelle prime fasi strutturate il terreno e fe-

ta attenzione ai proiettili sputati dalla pianta carnivora. Quando incontrate il primo diavolo volante è sufficiente aspettarlo vicino alla lapida senza averla presunzione di affrontarlo in campo aperto.

Fate in modo di raccogliere lo scudo. Vi sarà molto utile nella seconda fase, quella della scala, dove dovrete eliminare personaggi di una certa stazza. Una volta raccolto lo scudo le armi si ripresentano ciclicamente a quindi evitate di raccogliergli. Le lapide e le scale molte volte possono essere la vostra salvezza e un momentaneo rifugio in attesa di riprendere fiato e ripartire all'attacco.

AR

L'Elite proegue nelle sua politica ispirate agli arcade.

Come già detto è difficile riuscire a rendere con successo un gioco da bar. La grafica, la giocabilità, la strategia sempre molto complicata, sono le principali difficoltà che incontrano i programmatori. Ghost'n Goblins supare a pieni voti questa prova. Certo, i punteggi del coin-op si troveranno sicuramente e disagio e magari perderanno le stoffe non riuscendo ad applicare trucchi e strategia studiate sul grande schermo. Non spaventatevi se lo trovate inizialmente troppo impegnativo. Un

po' di allenamento e pratica vi permettono di superare agevolmente le fasi iniziali. Quando conoscerete trucchi e strategia potrete dedicarvi al punteggio (La nostra rubrica attende le lettere con i vostri exploit).

Forse manca un po' di agilità rispetto alla versione arcade e la difficoltà è slender. Certo gli switch previsti nella scheda di quelli da bar, sul vostro piccolo computer non ci sono ancora. Potete sempre sperare in qualche cartuccia stile Game Killer oppure non perdere le POKE giusta in Top Secret.

Presentazione 92%

Lo schermo di presentazione era un po' troppo nudo.

Grafica 95%

Ottima per la definizione dello sfondo ed animazione. Sarebbe stata perfino se i personaggi fossero stati leggermente più grandi.

Sonoro 94%

Garnia la i i ed i sottofondo e ne realizzati gli effetti sonori.

Appetibilità 96%

Terribile il casso lo gioco capace di tenervi alzati tutta la notte.

Longevità 99%

Siete riusciti a fermare la prima fase? State tranquilli, il vostro joystick

l'immarra caldo al fine per molto prima di superare la seconda.

Rapporto

qualità/prezzo 95%

E non dovete fare nessuna

consumazione.

Giudizio globale

94%

Ha un po' di letto. Averlo un fratello ma giore che mpono paragoni sc m e o forse fuori luogo.



TIME TRAX

Mind Games/Argus press Software, cassetta, L. 19.900, solo joystick per C64

Quest'ultimo gioco della Mind Games è un miscuglio di tantescentia a fantasia. Siete uno dei pochi sopravvissuti all'olocausto. Il vostro rifugio è intatto ma sembra che il resto di Londra sia scomparso. Così come il vostro collega Dr Uriah Winterbottom. Pensate che il vecchio guerito fosse in qualche modo impazzito, sempre e l'arreticare su come avrebbe evitato questo disastro se solo avesse avuto un po' più di tempo. Ora lui non c'è più ma rimangono queste annotazioni.

Queste note e queste certe si riferiscono al Diavolo - Otto Menti, Runic - hmmm! Non avendo molto da fare, queste note tornano a un divarso interessante. Sostengono che nel passato delle Terre ci fu una lunga battaglia dimenticata, vinta dalle forze del male. Da allora, ogni volta che il genere umano era sul punto di muoversi verso cose più importanti (beh, questo è quello che dice il manuale) è stato ostacolato da enormi catastrofi provocate dalle forze del male.

Questo perché le Otto Menti dovevano aprire i portali del tempo per cercare nell'eternità i loro tesori. Facendo ciò hanno lasciato dei punti di ingresso aperti ai cattivi. Il vostro compito è quello di ripristinare l'equilibrio che le interferenze hanno distrutto e essere sicuri che questa volta il genere umano possa affrontare tutti i cambiamenti necessari senza che i cattivi interferiscano.

Bisogna viaggiare attraverso le varie età dell'uomo, cercando di piacere le Otto Menti ridandogli i loro possedimenti o disperarsi e trovare una combinazione di mattonelle che permettano di tornare le parole giuste che farà chiudere i portali del tempo lasciando fuori per sempre le forze del male. Lo schermo presenta due aree principali. La metà superiore è la sinistra dell'a-

zione nella quale potete controllare, attraverso il joystick, il vostro personaggio e condurlo, attraverso stanze e portelli, nella sua ricerca.

La metà inferiore è il quadro comandi. Alla sinistra di questa sezione c'è l'Indicatore per gli oggetti scoperti con l'opzione «look», o, durante un incontro, con l'immagine di una delle Otto Menti. Sotto, c'è un bat cuore rosso che rappresenta l'energia; men meno che utilizzate l'energia durante il gioco il sangue defluisce dal cuore: quando diventa nero morite.

Attraverso il joystick potete evidenziare le opzioni fino a che selezionate quelle desiderate. Sotto ci sono quattro riquadri ognuno con il suo status luminoso.

Quando avete con voi un oggetto, apparirà in uno di questi riquadri.

Sotto questi riquadri, ci sono due finestre. A sinistra c'è un orologio in tempo reale che viene usato per determinare quando si aprono certi portelli a tempo. A destra c'è il riquadro delle mattonelle. Il riquadro contiene fino a dieci mattonelle, anche se nel gioco ce ne sono quindici. Subito alla destra dei riquadri principali ci sono i pulsanti funzione che comprendono:

un pulsante di pausa per sospendere il gioco, un pulsante di ripristino per riportare il controllo dalle opzioni al personaggio sullo schermo e un pulsante di cancellazione che vi impedisce di fare cose di cui potreste immediatamente pentirvi.

Per finire, sulla destra dello schermo, ci sono i riquadri del colloquio delle mattonelle e degli occhi. Quando ci sono quattro mattonelle nel riquadro queste possono essere trasportate nell'area del testo. Gli occhi che ci sono nel riquadro reagiscono alla loro presenza in una specie di mini Mistermind. Un occhio chiuso significa che la mattonella non appartiene al gruppo, un occhio semiaperto in-



dica una mattonella giusta al posto sbagliato e un occhio aperto indica una mattonella giusta al posto giusto. Quando ottenete una corretta combinazione di quattro mattonelle, il gioco finisce. In

ogni modo non potete vincere se tutte le Menti non sono tornate in possesso dei loro beni.

Alle volte le mattonelle possono essere usate in coppie per creare incantesimi. Il giocatore va avanti e tentoni fino a che non trova un rotolo di pergamena che gli rivela quali mattonelle combinare per creare un incantesimo. Però la pergamena non rivela l'effetto che avrà l'incantesimo e in ogni caso bisogna procurarsi le mattonelle necessarie.

Un altro problema si nasconde dietro l'uso delle armi. Ci sono tre armi, ognuna con differenti munizioni. La pistola ha bisogno di proiettili, la balestra ha bisogno di dardi e la bacchetta magica ha bisogno di gemme. Le cose sono complicate dal fatto che le diverse armi funzionano in diverse zone temporali e per di più senza armi è impossibile rimanere in vita, per un tempo ragionevole. Uno dei sistemi per evitare i cattivi è quello di uscire da uno schermo e tornare indietro ma questo riesce poco tempo per cercare o commerciare



TIME TRAX
è un gioco
difficile da
giocare. La

grafica è molto dettagliata e variegata. La trama è interessante e l'azione intrigante.

Sfortunatamente fino a che non entrate veramente nel gioco è poco giocabile, e nonostante delle utili appendici, il manuale non rende più facile queste imprese. Il tema del motivo è ragionevole ma dopo un po' stufa. Queste sono però le uniche mie critiche e questo gioco ben congegnato. Non è esattamente il tipo di gioco che piace agli amanti dei giochi fantastici ma se perseverate è difficile a piacere.



Le istruzioni sono molto utili e ci vuole del tempo per afferrare il concetto di gioco, che vi fa venire a noia la musica e rispettare il gioco. Ho giocato degli arcade adventure più interessanti ma TIME TRAX mi è piaciuto lo stesso.

con una delle Menti che eventualmente incontrate. Gli schermi consistono in quattro livelli ognuno coperto di interessanti oggetti da esaminare e ostacoli che possono o no essere superati. Gli schermi, per esempio, possono essere aperti solo con la chiave giusta. Uno scrigno aperto può contenere degli oggetti utili o può essere utilizzato per tenere degli oggetti che verranno utilizzati più avanti. Uno degli oggetti che potreste trovare negli schermi è una bottiglia. In realtà ce ne sono diverse e contengono una pozione che ridà al giocatore metà della sua forza iniziale.

Grafica 81%

Non è la grafica che ha fatto il successo di Time Trax, ma la sua originalità e la sua difficoltà.

Sonoro 69%

Non è il suono che ha fatto il successo di Time Trax, ma la sua originalità e la sua difficoltà.

Appetibilità 67%

Non è l'appetibilità che ha fatto il successo di Time Trax, ma la sua originalità e la sua difficoltà.

Longevità 81%

Non è la longevità che ha fatto il successo di Time Trax, ma la sua originalità e la sua difficoltà.

Rapporto Qualità/Prezzo 75%

Giudizio Globale 80%

TE DATA LINE®

PRESENTA JOYSTICK DI QUALITÀ.

DATALINE PROFESSIONAL
(2 pulsanti, fuoco rapido)

DATALINE MINISWITCH
(1 pulsante, compatto)



GARANTITI 1 ANNO - COSTRUZIONE ACCURATISSIMA

Distributori e negozi:

Lombardia: Athena Informatica s.r.l. - Via Gramsci, 82 - Rozzano (MI) - Tel. 02/8252392
Veneto: Armonia Computer snc - V.le Carducci, 5 - Conagliano (TV) - Tel. 0439/24374
Piemonte: Il Computer - Via N. Fabrizi, 140 BIS - Torino - Tel. 011/766903
Uganda: Athena Informatica s.r.l. - Via Carissimo E. Crotti, 16/R - Savona - Tel. 019/808557
Emilia Romagna: A.C.S. - Via Nonagualdiana, 24 - 47031 Cailungo (R.S.M.) - Tel. 0541/901344
Toscana: SAT Firenze di R. Bonfigli - Via Torre degli Agli, 83 - Firenze - Tel. 055/413748
Lazio: Sevo Paolo - Vicolo del Vicano, 17 - Roma - Tel. 06/8390383
Campania: Commodore Club Campania s.a.s. - Via Port'Alba, 17/A - Napoli - Tel. 081/213289
Puglia: Bagnardi Francesco - Via Traversa, 14 G. Modugno 21/23 - Bari - Tel. 080/363033
Sicilia: Ital Soft s.r.l. - Via Dott. Palazzolo - Agrig (EN) - Tel. 0935/91621
Sardagna: Data Line s.r.l. - Via E. D'Arborea, 97 - Cagliari - Tel. 070/653312

DATALINE® È UN MARCHIO REGISTRATO DALLA SOFTY s.r.l. - VIA KENNEDY, 11 - RODANO (MI) - TELEF. 02/968.87.51 R.A.

SEI ITALIANI,
GUARDA COSA
VI HANNO!

Da tutti
Newsfield



FELICITAZIONI
E BUONIAUGURI
A TUTTI I COINVOLTI
NELLA
ZZAP! ITALIANA!

BIGGLES (Mirrorsoft)
24.950 Stephen Conlon,
Southampton 14.800 Alan
Belton, Colchester, Essex

COMMANO (Elite)
23.987.600 Mark Slade,
Liverpool 15
21.100.000 Chris Burns,
Oldham, Lancs
19.307.200 Philip Chambers,
Studley, Warks

CAULDRON II (Palace)
36.750, Julian Ounnell,
Worthing, Sussex

GREEN BERET (Ocean)
77.600 Gary Foyte, Sidcup,
Kent
75.550 Gary Penn, ZZAP!
Towers
71.050 Julian Rignall, ZZAP!
Towers
40 ZZAP!

**INTERNATIONAL
KARATE (System 3)**
120.200 John Clair, Tyne
and Wear
105.000 Darren Bramhall,
Marlton, N Yorks
87.300 Justin Lambert,
Barnet, Herts

**KUNG FU MASTER (US
Gold)**
4.907.499 Chris Burns,
Oldham, Lancs
4.322.986 Mark Slade,
Liverpool 15
1.220.953 Phil Chambers,
Studley, Warks
1.172.321 Andrew Maddison,
Coventry

**LEGEND OF THE
AMAZON WOMEN (Us
Gold)**

760.100 Julian Rignall,
ZZAP! Towers
365.265 Neil Smith, Yardley,
Birmingham
374.380 Alan Belton,
Colchester, Essex

MERCENARY (Novagen)
1.909.000c Andrew Gittins,
Penyffordd, Clwyd

**PARADROID (Hewson
Consultants)**
245.840 Nathan Tuck,
Norwich
156.882 James Oram,
Gwaensygor, Clwyd
41.605 D Sthankiya, Havant,
Hants

PING PONG (Imagine)
49.000 Neil Smith, Yardley,
Birmingham

Carli recordmen di ZZAP! ecco il
saluto che le redazione inglese
della rivista manda a tutti voi —
e anche a noi, modestamente,
per questo divertente ma spesso
difficile (non avete idee di come
scrivono gli inglesi!) lavoro di tra-
duzione. Che questo saluto vi sia
di sprone per aumentare i vostri
punteggi!

Come vedate iniziano ad arriva-
re i primi record italiani ma sono
ancore bassi e soprattutto sono
pochi! Una nuova entrata:
GHOST'N GOBLINS che si piazza
con un mediocre 46.500. Que
record buttati: Z del "Galio" che
con i suoi 574.200 punti si piazza,
con buon vantaggio, al primo po-
sto della classifica internazio-
nale e RAMBO che ha ben supe-
rato la redazione

32.520 Andrew Snowdon,
Newtonbrea, Belfast

31.670 Tony Fleming,
Rochdale, Lancashire
27.750 Mark McConkey,
Chatham, Kent
27.740 Mark Duncan,
Edinburgh
24.980 Andy Badger,
Plymouth, Devon

**ROBIN OF THE WOOD
(Ddin)**

92 Overall Andrew Gittins,
Penyffordd, Clwyd
92 Jason Jennings, Solihull,
Birmingham

**ROCK "N" WRESTLE
(Melbourne House)**

1.753.300 William Church,
Commonmoor, Liskeard
309.000 Andrew Snowdon,
Newtonbrea, Belfast

RAMBO (Ocean)

4.346.400 Graeme Carlyle,
Grangemouth, Scotland
2.192.400 Stuart Galloway,
Yardley Wood, Birmingham
2.126.500 Nik Yarker, Blaby,
Leicester
1.125.100 Julian Potts,
Wolverhampton 672.400
Bryan Robinson, London
E11

SLAMBALL (Americana)

2.318.200 Marc Ulling,
Canford, Cardiff
1.250.190 Paul Hutton,
Worcester
1.039.120 Craig Burston,
Leek, Staffs
1.021.540 J Robinson/D
Holloway, Surbiton, Surrey
998.810 Lee Neary,
Westlothian, Scotland
972.350 Ronnie Riley,
Dudley, Newcastle

**URIDIUM (Hewson
Consultants)**

1.136.415 Philip Richardson,
Tyne and Wear

1.003.515 JW Seward,
Bromley, Kent
939.375 Graeme Carlyle,
Grangemouth, Scotland
893.718 Harry Rogerson,
Manchester
818.600 Steve Peverall, -
London W3
715.400 Michael Ildos, 8800
Viborg, Denmark
856.555 Ron White, Harlow,
Essex
812.735 Paul Boyns,
Chelham, Kent
611.595 D Sthankiya,
Havant, Hants

V (Ocean)

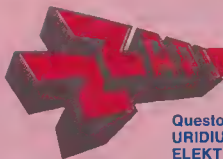
18.800 Graeme Carlyle
Grangemouth, Scotland
16.800 Brian Fraser,
Dunfermline, Fife

YIE AR KUNG FU (Imagine)

57.145.000 Chris Burns,
Oldham, Lancs
52.155.800 Mark Bossell,
Kenton, Middx
28.421.700 Mark Stade,
Wavetree, Liverpool 15
5.751.000 Nik Yarker, Blaby,
Leicester

Z (Rino)

574.200 Stefano Bianchini,
Modena
277.900 Alex Lindope,
London E 16
167.500 Nick Sowell
Sodihull, W Mids
143.800 Sham Russel
Shildon, Co Durham



VIDEOMATCH

Questo mese la redazione vi sfida a
**URIDIUM, GREEN BERET e
ELEKTRAGLIDE**. Questa volta, per
non fare sfuggire voi, non ci siamo
Impegnati

RAMBO

Alessandro Maccolini
Farenza (RA) C 64
983.500

ELEKTRAGLIDE

Le gare di nuoto sul
video non sono il mio
forte. 200.000 punti
tondi tondi!

URIDIUM

BMV: ho usato il trucco
ma è stata una bella
faticaccia... 525.000

GREEN BERET

L'onnipresente MM si è
poco impegnato: 32.700
punti!

KNIGHT GAMES

AR: ho picchiato duro e
ho tenuto una media di
20.000

GHOST'N GOBLINS

Marc Riva, Triuggio
(MI) per C 64 46.500

COMMANDO

AR: I miei 103.700 punti
sono ancora imbattuti:
va!!!
BMV: e io che speravo
battessi!

Per inviare i vostri punteggi utiliz-
zate il tagliando in questa pagina,
compilate in tutte le sue voci e al-
leggate una foto dello schermo di
gioco comprovante il punteggio e...

spedite a: Zzap! VideoMatch, Studio VIT, Via Ariferio 20, 20123 Milano

ZZAP! VIDEOMATCH

nome..... cognome.....

via.....

gioco..... marca..... città.....

compatibilità..... livello diff.....

punteggio..... tempo impiegato.....

nota.....



Firma

SOFT[®] center

SERVIZIO NOVITÀ SOFTWARE

Indirizzi Rivenditori SOFT CENTER

ABRUZZI

CHIP, via Milano 77/B - Pescara
COMPUTER CENTER, via B. Croce 147 - Gallarate Scalo, Chiesle Scalo
LBI COMPUTERS, via Monte Maestri 57 - Lanciano (CH)

BASILICATA

FIRE FLY, via Ugo Asella 10 - Potenza

CAMPANIA

COMPUTER FACTORY, via G. Marino 11/13 - Napoli
COMPUTER FACTORY, via L. Giordano 40 - Napoli
COMPUTER FACTORY, c.so Italia 182/184 - Piano di Sorrento (NA)
E.CO INFORMATICA, via Popolari 45 - Benevento
ELECTRONIC CISA, via G. Vazza 35/37 - Salerno
FUP FUP srl, via Appia 86 - Atinella (AV)
FOTOMATERIALE LA MARCA, via Mezzocamione 54 - Napoli
FOTO OTTICA FERRO, viale Mellini 23 - Benevento
MAGIC STATION, via C. Colombo 62 - Avellino
ODORINO FRANCO, piazza Lilla 21 - Napoli
OPO srl, via G.M. Bosco 24 - Caserta
PESCE MARIO, via G. Marconi 5 - Torre del Greco (NA)
RADIO TECNICI LA PERUTA, via San Giovanni 6 - Caserta
3M BATTIPAGLIA ANTONIO, c.so Garibaldi 169 - Salerno

CALABRIA

COGLIANDRO ANNA, p.zza Castello - Reggio Calabria

EMILIA ROMAGNA

ARCH-MEZE SISTEMI, via Emilia 124 - S. Lazzaro di Savena (BO)
BIT SHOW, via Borgo Perente 14/E - Parma
BRICOL, via Classicara 14 - Ravenna
CENTRO COMPUTER, via Garibaldi 125/A - Fiorenzuola (PC)
CENTRO RINASCITA I GIOCHI DEI GRANDI, p.zza Matteotti 20 - Modena
COMPUTER LINE, via S. Rocco 10/C - Reggio Emilia
DENISCO LUXI, via Roma 281 - Solina (MO)
DIMENSIONE COMPUTER, via De Amici 16/A - Portomaggiore (FE)
EASY COMPUTER, via Lapompeggio 50 - Rimini (FC)
EMPORIO GIORGIO BRIGLIADORI, via Garibaldi 52 - Rimini (FC)
GIO-PLASTIK, via S. Romano 90 - Ferrara
H-FI MUSIC CENTER, via Dante 1 - Parma
HASETTI PROLO & C., via Caccioppa 11 - Guastalla (RE)
PLURAL, p.zza Stazione 1 - Ferrara
PONGOLINI, via Cavour 32 - Fidenza (PR)
ROM, c.so V. Emanuele 96 - Piacenza
SOFT & COMPUTER, via C. Mauer 85 - Ferrara
ZANICHELLI GEMMINO, via S. Saffia 5 - Casa - Parma
ZETA INFORMATICA, via Sofia 9 - Parma

LAZIO

COMTEL, via E. Roli 33 - Roma
DI SALVO, via Storta Palazzoni 12 - Roma
ELECTRONICA 2002, via C. Gazzo 13 - Roma
DISCOTECNA FRATTINA, via Fratina 50 - Roma
GIEMA, viale Medaglie d'Oro 13 - Roma
METRO IMPORT, via Donatello 37 - Roma

LIGURIA

CENTRO INFORMATICA, c.so Matteotti 18 - Rapallo (GE)
COMPUTER CENTER, via S. Vincenzo 129 rosso - Genova
IL COMPUTER, via le Brigate Partigiane 132 rosso - Genova
INPUT, via Lungomare di Pegli 57 rosso - Genova
F.L. PAGALUNGA, via Mazzini 4/E/19 - Rapallo (GE)
PUNTO COMPUTER, via Manzoni 45 - Sanremo (IM)
RAPREL, via Borgognoni 231/R - Genova
SCK COMPUTER, via Piave 7/rosso - Savona
H-FI MALASPINA, via Della Repubblica 38 - Sanremo (IM)

LOMBARDIA

ALCOR, c.so Porta Romana 55 - Milano
B.C.S., via De Sanctis 33/35 - Milano
BIT 84, via Italia 4 - Monza (MI)
F in BONAZZI, via P. Sardi 11 - Milano
BRAHA, via Pier Capperio, 5 - Milano
BUSTO BIT, via Giovanna 17 - Busto Arsizio (VA)
CENTRO COMPUTER, via Comelli 8 - Milano
COMPUTER SERVICE SHOP, via C. Ruzza 8 - Milano
DIPESSE, via Rembrandt 13 - Linate (MI)
ELECTROPE, via IV Novembre 51 - Uboldo (VA)
GLIOLINI EXPERT, via L. Sturzo 45 - Milano
GAMMA OFFICE SYSTEM, via Sormani 57 - Cusano Milanino (MI)
HEX ELECTRONIC, via Jenner 16 - Milano
IL COMPUTER, via Pozzo 13 - Cassalmaggiore (CR)
IL MONDO DE' BIMBI, via Lombrigo 84 - Milano
JAC NUOVE TECNOLOGIE, via Matteotti 38 - Sesto Calende (VA)
MARIANI ENRICO, via Trieste 925 - Caronno Pertusella (MI)
MM COMPUTERS, via Bonaria 19 - Darfo Boario T. (BS)
NWA SOFTWARE HOUSE, via Valdemagna 52 - Sesto S. Giovanni (MI)
OVERT EXPERT, c.so Unità d'Italia 166/3 - Cantù (CO)

PUNTO UFFICIO, via R. Sanzio 8 - Gallarate (VA)
REPORTER, c.so Garibaldi 25 - Cremona
SANDIT, via S. Francesco d'Assisi 5 - Bergamo
S.E.D., via A. De Brea 2 - Gallarate (VA)
SENNA COMPUTER SHOP, via Cacci 5 - Pavia
SHOW ROOM, p.zza P. Giuliani 34 - Cernusco sul Naviglio (MI)
SO V.E.R., via IV Novembre 60 - Piacenza
SUPERGAMES, via Viribus 36 - Milano
SUPERGAMES, via Carrobbio 13 - Varese
TRONI GAMES, via Pascoli 565 - Milano
VIGASIO MARIO, c.so Zanardelli 3 - Brescia

MARCHE

CARMENATI RENATO, p.zza V. Veneto 6 - Macerata
CESARI RENATO, via Leopardi 15 - Civitanova Marche
ELETTROCENTRO, via XII Luglio 30 - Fabriano (AN)
HISYS, via Cardello 18/20 - Ancona
P.A.M.O. COMPUTER SHOP, via Leopardi 12 - Falconara (AN)

MOUSE

COMPUTER SHOP, via XXIV Maggio 133 - Campobasso

PIEMONTE

ARCHIEA'S GAMES, via Sacchi 28/C - Torino
ARCHIEA, via Po 28 - Torino
DE BUG, c.so V. Emanuele 22 - Torino
ELLIOTT COMPUTER SHOP, p.zza Donizetti 32 - Verbania (NO)
IL COMPUTER, via N. Fabrizi 140 bis - Torino
L'ABACO, via Milano 374 - Vigliano Bellesta (VC)
MAGAZZINI BONA, via Principe di Piemonte 4 - Biri (CN)
F.LLI MANAZZA, via Gramsci 38 - Ceresio (NO)
MARCHELLO GIANNI, via Polverara 5 - Torino
M.T. INFORMATICA, c.so Casale 58 bis - Torino
PAUL & CHICO, via V. Emanuele 59/N - Chieri (TO)
RADIO TV MIRAFIORI, c.so Unione Sovietica 381 - Torino
RECORD, c.so Alberti 166/3 - Asti

PUGLIA

ARTEL, via Fanelli 208/26 - Bari
CARD COMPUTER CENTER, via Piemonte - Bari
ELETTROGILLY CENTRO, via De Cesare 13 - Taranto
FAGGELLA GIOVANNI, via Anfo 4 - Barletta (BA)
LA TERZA, via Speranza 136 - Bari

SARDEGNA

COMPUTER SHOP, via Onestano - Cagliari

SICILIA

A ZETA, via Centore 140 - Catania
BIT INFORMATICA, c.so V. Veneto 19 - Mazzara del Vallo (TP)
CHIP INFORMATICA, c.so V. Veneto 98 - Ragusa
EMPORIO DEL GIOCATTOLO, via Migliorini 47 - Sciacca (AG)
FIRA ESPRESSE SECURITY, viale Della Ragnone 63 - Catanzaro
FOTO OTTICA COMPUTER LEONE, via Teodoro 106 - Siracusa
MAGIS DATA COMPUTER, via Pescara 2 - Siracusa
MASUCCI, c.so Pisani 60/A - Palermo
MELIA SALVATORE & FIGLIO, via Principe Umberto 151 - Augusta (SR)
MICRO MACRO COMPUTER, c.so Senatore 107 - Licata (AG)
MI FOR, p.zza Naxos 29 - Mazara (ME)
CODIC CONCETTA, c.so V. Emanuele 126 - Noto (SR)
OFFICE AUTOMATION, via G. Venerzini 75 - Messina
POSTRON ELETTRONICA, via Gen. Ciccio 177 - Gela (CL)
PRESTIGIANNI AGADINO, via Umberto 162 - Giardini Naxos (ME)
SPAGNARO ADRIANO, via De Gasperi 71 - Messina
SUD ARREDI, via Della Vittoria 7 - Canicattì (AG)
SUD INFORMATICA, via Roma 205 - Ragusa
TECNO CARTA, via Mazzini 7 - Castelvetro (TP)
TROMBETTA SIBASTIANO, via Scialò 10 - Giarratone (CT)

TOSCANA

ATEMA, via B. Marzotto 1/e 1/b - Firenze
BIG BYTE SHOP, p.zza Risorgimento 10 - Arezzo
ELETTRONICA CENTOSTELLE, via Centostelle 5/B - Firenze
HELP COMPUTER, via Degli Artisti 16/A - Firenze
I.C.S., via Garibaldi 46 - S. Giovanni Vindiano (AR)
MARCHESE GIOVANNI, c.so Matteotti 99 - Cascina (PT)
TELEINFORMATICA TOSCANI, via Branzoni 38 - Firenze
TONY H-FI, via Borgo Largo - Pisa
TUTTO COMPUTER, via Gramsci 24 - Grosseto
WAR GAMES, via R. Sanzio 126/A - Empoli (FI)
VIDEO MOVIE, via Garibaldi 17 - Siena

UMBRIA

EGEP, via L. Da Vinci 4 - Perugia
STUDIO SYSTEM, via R. D'Andreotto 49/55 - Perugia

Per informazioni: **MASTERTRONIC s.p.a.** - Via Mazzini, 15 - Casciago (Varese)

Tel. 0332/238698

SOFT[®] center



SERVIZIO NOVITÀ SOFTWARE

direttamente dall'Inghilterra e dagli USA

al tuo negozio **SOFT[®]
center** più vicino

tutte le novità originali,

ogni settimana.



martech



IL MIO DIARIO

terza parte

ACONT

Sapevo che per scrivere questa routine senza errori mi ci sarebbero voluti secoli ed è una routine assolutamente necessaria al funzionamento del gioco. Il modulo ACONT è fondamentalmente un interprete del mio personale "linguaggio ondate" che mi consente di descrivere esattamente un'ondata di attacco in circa 50 bytes di data. Le ondate della prima parte di IRIDIS sono in stile spara e luggi, e ce ne saranno tantissime. Ci sono cinque planeti a ognuno dei quali sono associati venti livelli. È scomodo scrivere delle righe di programma separate per ogni ondata. In questo modo, anche disponendo di 64K, si rimarrebbe presto e corto di memoria, e poi non è nemmeno necessario perché molte cose sarebbero un doppione: ecco quindi ACONT.

Passi i dati dell'interprete che descrivono precisamente elementi quali: come è letto ogni singolo elleno, quanti quadri di animazione utilizza, la velocità di questa animazione, i colori, la velocità nelle direzioni X e Y e l'accelerazione, se l'alieno deve puntare su un bersaglio e, se sì, su quale; se un elleno è soggetto alle forze di gravità e, se sì, quanto deve essere forte questa gravità; cosa deve fare un alieno se colpisce la parte superiore dello schermo, il terreno, uno dei vostri proiettili o voi stessi; se un alieno può sparare dei colpi e, se sì, con che frequenza e di che tipo; quanti punti guadagnate se gli sparate e che danni vi provoca se vi colpisce; e un sacco di altre cose come queste. Come potete immaginare era un programma molto difficile da scrivere e da testare, ma ora è fatto: ho impiegato in tutto circa tre settimane.



ACONT, GENESYS E IL NUCLEO

continua la saga dei patimenti di un uomo per ottenere un interrupt time sufficiente senza andare fuori sincrono

IL TROPPO STROPPIA

Questa volta ho deciso di abbandonare il sistema del diario giornaliero. L'ho ri-guardato e c'erano troppe cose che si ripetevano uguali un giorno dopo l'altro: cose del tipo: 3 Maggio: ho lavorato sull'ACONT; 4 maggio: ho ancora lavorato sull'ACONT; 5 maggio: ho fatto delle modifiche all'ACONT; etc, etc, etc... Quello che ferò ora è cercare di raccontarvi esattamente che cosa si sviluppa nel gioco e perché.

GENESYS

Mentre l'ACONT girava ho dovuto implementare la routine GENESYS, che di fatto controlla il passaggio dei dati all'ACONT, che cerca quali alieni sguinzagliare a seconda dell'ondata e del pianeta in cui vi trovate, provvede a pulire lo schermo dai colpi degli alieni e a mandare dei nuovi a rimpiazzarli. Nel nostro stand al Commodore show, dove girava non-stop un demo di IRIDIS, avevo l'ACONT che girava con una versione limitata di GENESYS e una sola ondata. La notte dello show sono rimasto alzato fino alle tre per preparare uno schermo dei titoli con uno dei miei campi stellari, i titoli del gioco e un demo animato, ma difficilmente l'ho visto qualcuno perché tutti giocavano al gioco.

Mi ha sorpreso la reazione,

dopo tutto non si trattava che di un demo: il sistema di punteggiaggio era strano, c'era solo un'ondata e non potevi venir ucciso, ma ciò nonostante l'hanno giocato molto. La gente sembrava farsi prendere dal gioco divertendosi a sparare all'impazzita. Un tipo mi ha persino implorato di vendergli il demo che stavo sviluppando, era talmente preso che voleva portarselo a casa.

CBM

Il Commodore show è stato, come sempre, divertente: ho incontrato moltissima gente e ho testeggiato in abbondanza... non credo che Met o Psy o Wulf dimenticheranno tanto presto QUELLA notte. Tutto quello che si dice a proposito dei programmatori è VERO. Pensatene quel che volete...

FATICA

Quando è finito il Commodore Show ho agghindato il GENESYS e l'ho portato et punto in cui potevo iniziare a fare le ondate di attacco. Più o meno questo è quello che ho fatto fino a questo momento: ho disegnato le sequenze degli sprite, i percorsi di volo, trabocchetti in alcuni livelli e li ho testati per vedere che non fossero troppo difficili per dei semplici mortali. Dopo aver fatto circa 40 ondate e aver realizzato che ne mancavano ancora una sessantina, ho iniziato a tarsi sentire le "Stanchezza da Ondate di Attacco" ma non c'è altro da fare che andare avanti e finire. Nel momento in cui sto scrivendo ne ho fatte 66. Ho anche fatto molti ritocchi al meccanismo di volo, e ho disegnato il pannello di co-



mando e ho fatto i veri strumenti e misuratori.

IL NUCLEO

IRIDIS è insolito nell'offrire due punteggi, uno per ognuna della navicella. Ogni navicella possiede anche una riserva individuale di anargia. Naturalmente quando entrate in collisione con i vari oggetti perdetevi energia, se la perdetevi tutta MORITE. Così se colpite alcuni oggetti, facendoli fuori, varrà aggiunta energia alla riserva della vostra navicella. Dovete fere attenzione però perché se collezionate TROPPI energia, indovinate cosa succede? MORITE.

Però le strategie di gioco di IRIDIS comporta frequenti e volontarie collisioni, in modo da mantenere bilanciato il livello dell'energia. C'è anche un altro modo: tener il pieno di energia di entrambe le astronavi e poi atterrare sulle piattaforme (che nel gioco è conosciuta come il NUCLEO). Il NUCLEO accetta la vostra anargia in eccesso, lasciandovi con un comodo serbatoio pieno a matà. Inoltre se vi scontrate con un pesante tiro di contraerea conseguente a una sequenza di

attacco particolarmente maligna, potete dirigerli verso il NUCLEO e recuperare tutte l'anargia che avete messo da parte durante i tempi migliori (Nota dell'autora: questo nuovo 33 dei Sabbath è SPETTACOLOSO). Se riempite interamente il NUCLEO guadagnerete un bonus a potrete passare alla seconda fase di IRIDIS, quella a scorrimento verticale di cui ho parlato nell'ultimo gruppo di annotazioni.

Dovete passare sotto le torche caudine del percorso che scorre e alle fine scaricare la vostra anargia in cambio di un maga bonus, quindi ritornare al globo principale e continuare a scalare i livelli.

Dopo aver terminato la ondata di attacco, ho dovuto mettere insieme tutte le Fasi. Una prima di finire le Fasi Due. Un'altra cattiveria sarà costituita dal sistema di punteggio: più veloce volate più punti guadagnate per ogni colpo andato e segno. Stando fermi e sparando non guadagnate nessun punto. Volando e circa mach 11, come un F-111 sopra la Libia, guadagnerete il massimo dei punti.



IRIDIS ALPHA

vi è stato offerto nonostante le seguenti distrazioni:

Il doppio concerto di Ronnie James Dio
L'inizio della programmazione di Colourspecie II sull'ST THRUST
Time Bandit, Star Reider, Spy Hunter, Joust par l'ST
L'Incredibile Viaggio a Bloxwich (Troppo Strano par Parlarina)
Invisible Touch

Blade Runner
DNA (GOTO YAK e SCARICATI!)

Il mio assembler mi ha cortesemente informato che ogni singola riga dall'intero programma era fuori fase, rovinando il mio disco Compunet e tutti gli eroi che c'erano

CERCATE QUESTO SPAZIO

par la prossima puntata dal "New Iridium"



TOP SECRET

SPELLBOUND

(Mastertronic/MAO)

Alcune POKE che non richiedono di resettare il computer.

Molte grazie a Tim e Ian Fraser di Ruislip.

Cessetta in registratore. Batterà...

POKE 43,200:LOAD (RETURN)

Quando appare "SIN-TAX ERROR" inserire:

POKE 774,26:POKE

775,167:POKE

808,237:POKE 43,1

(RETURN)

116 POKE 6145,76:POKE

6146,16:POKE 6147,24

119 POKE 17752,76:POKE 17753,116

120 POKE 17754,69:SYS 3072

Battete RUN (RETURN) per caricare il gioco che partirà automaticamente. Avrete così energie infinite.

Ma non è tutto. Robert Brown di Grains Bar, Oldham vi consiglia di aggiungere quanto segue.

120 POKE 17754,69:POKE 17946:POKE

17949,33

121:POKE

17950,234:POKE

17951,234:POKE

17952,234:SYS 3072

per eliminare la Gas Room, e

120 POKE 17818,169:POKE 17819,104:POKE

17620,234

121 POKE

17821,234:POKE

17622,234:SYS 3072

per fermare la vostra decomposizione quando entrate nella Bottle Room.

THERE IS NOTHING
NEAR ENOUGH

DROP OBJECT
TAKE OBJECT
GIVE OBJECT
EXAMINE
TELEPORT
AERO
BROADCAST A SPELL
BLOU SOMETHING
MOVE SOMETHING
LIFT
MENU

PRESS SPACE OR
TABE TO CONTINUE

COMMAND
PICK UP

OLLIE'S FOLLIES

(Americana)

Altro trucco per saltare i quadri in questo budget game che sembra riscuotere un buon successo.

Merco Da Caro di Napoli ha scoperto che premendo F3 al primo livello è possibile scagliare da dove partire. "Poco onesto, ma comodo" come dice il suo scopritore!



KUNG FU MASTER (Us Gold)

Marco Corona di Quartucciu, Cagliari, ci ha inviato alcuni consigli per darne tanta a prenderne POKE (uh, uh).

PRIMO PIANO

Per uccidere il bastonatore dovete andargli addosso con un calcio volante in modo da trovarvi corpo a corpo (in questa posizione non potrà colpirvi), e questo punto premete ripetutamente il tasto dei calci

SECONDO PIANO

Per uccidere il lanciatore di boomerang dovete avvicinarvi in modo che vi lanci il boomerang, e questo punto lo eviterete e arriverete davanti lo colpirete con calci e pugni.

TERZO PIANO

Per uccidere il gigante usate le stesse tecniche del bastonatore

GYROSCOPE

(Melbourne House)

Tim e Ian Fraser hanno trovato anche queste POKE per avere vite infinite giù per le fetanti rempa di Gyroscope. Caricate il gioco, resettate il C64 e sciorinategli queste.

POKE 46687,76

POKE 46688,105

POKE 46689,182

Oppure provate la POKE fornitaci da Tha Alchemist e Garfield per rimuovere tutti i pericoli di percorso.

FOR A = 8296 TO 11711:

POKE A,0:NEXT

SYS 2067 per far ripartire il gioco.

QUARTO PIANO

Per uccidere il gobbo che lancia oggetti magici, dovete andargli addosso senza ferve colpire e dargli una buona dose di calci alla pancia

QUINTO PIANO

Per uccidere l'ultimo nemico, bisogna usare la tecnica del "pesta e fuggi", usando calci e pugni. Potrete così riabbracciare la vostra adoretta Silvie.

TAU CETI (CRL)

TAU CETI (CRL)

Questo listato vi procurerà un armamento inesauribile per portare a termine la missione in TAU CETI per Spectrum. Come al solito, non avete che da battere il listato, controllarla che sia OK, dare il RUN e far partire il registratore.

```
10 REM TAU CETI
20 CLS : LET I=0: FDR
n=60000:TD 60061: READ
a
30 LET I=t+a: PDKE n,a:
NEXT n
40 IF I < > 8245 THEN
PRINT "CHECKSUM ER-
ROR": STOP
50 RANDOMIZE USR
60000
60 DATA 221, 33, 0, 236,
17, 200, 0, 82, 35, 55, 205,
86, 5, 48, 241, 62, 201, 50,
```

```
13, 236, 33, 138, 234
70 DATA 17, 0, 64, 1, 22, 0,
237, 176, 205, 3, 236, 49,
31, 64, 195, 0, 64, 205, 19,
236, 175, 50, 220, 191
80 DATA 50, 53, 192, 50,
54, 192, 50, 7, 192, 50, 6,
192, 195, 0, 91
```



WAY OF THE TIGER

(Gremlin Graphics)

Andrew Brown ha trovato un paio di cosette divertenti per avere resistenze infinite in Way of the Tiger per lo Spectrum. C'è un problema però: il programma corrompe le perle basse dello schermo, me d'altronde non potete sempre avere tutto dalla vita! Le cose è inevitabile perché il gioco utilizza tutta la memoria del computer. Battete il listato a date il RUN, se non vi viene comunicato un Checksum Error, l'ata pertore il nastro dell'inizio a non vi resterà che aspettarsi la fine del cerchio.

10 REM WAY OF THE TIGER

20 CLEAR 39999:

LET t=0: FDR n=80000

TD 60068: READ a

30 PDKE n,a: LET t=t+a:

NEXT n

40 IF t < > THEN

PRINT "CHECKSUM ER-

ROR": STOP

50 LDAD "CODE: PDKE

57413,201: RANDOMIZE

USR 60000

60 DATA 243, 49, 48, 117,

205, 4, 224, 33, 122, 187,

62, 195, 119, 35, 62, 57,

119, 35, 62, 188, 119, 33

70 DATA 149, 234, 17, 57,

188, 1, 7, 0, 237, 176, 33,

158, 234, 117, 224, 87, 1,

27, 0, 237, 178, 33

80 DATA 224, 67, 34, 181,

95, 175, 195, 70, 1, 224, 62,

201, 50, 0, 225, 201, 254,

1, 32, 5, 33, 220

90 DATA 177, 24, 12, 254,

2, 32, 5, 33, 119, 176, 24, 3,

33, 235, 176, 34, 50, 186,

195, 62, 187

THREE WEEKS IN PARADISE (Mikro-gen)

All'inizio bisogna prendere la Pentole vuota (THE EMPTY BILLY CAN) e le pentole (FLIPFLOPS), ci si deve poi recare nella stanza del geyser (quella a sinistra rispetto alla sebbie mobili) a riempire la pentola andando velocemente sotto al getto d'acqua, che evremo azionato saltando sulla vite alla destra dello schermo. Otterremo "THE FULL BILLY CAN", con cui andare sulle sebbie mobili (grazie al FLIPFLOPS) e tranciare una pinza al granchio (spingendo in avanti il joystick). Otterremo la CRAB'S PINCHER. Con questa dovremo tranciare la coda del leone di destra nella stanza dove BILLY sta per essere lussato nel pentolone. Grazie e quest'azione potranno essere altreversati i due leoni (non prendete la coda che rimane e terra perché durenta il gioco non servirà più). Fatto ciò, si dovrà prendere il BELLOW, che si trova sopra il pozzo ed i DEUX STICKS davanti alla bocca del coccodrillo. Ora recatevi sul caminetto nelle stanze della spada appese al muro, e spingete il joystick in avanti per due volte, la prima avrà l'effetto di accendere il caminetto, la seconda di spegnere di nuovo. A questo punto prendete le bruci (HOT ASHES). Grazie a queste scottate lo stregone nella stanza del totem (sempre spingendo in avanti il joystick). Questo si metterà a ballare provocando la caduta di fulmini delle nuvole sovrastanti, leggermente spostata sulla destra; nuvola che

noi, sempre grazie al "bellow", sposteremo fin sopra la capanne, situate qualche schermo più a sinistra di quella dello stregone. Questa, colpita dal fulmine, brucerà cadendo in pezzi, dandoci la possibilità di prendere la conchiglia vuota (EMPTY SEA SHELL), lasciate pure il "bellow": da ora in poi non servirà più. Con la conchiglia scendete nel pozzo, sotto la goccia d'acqua che cade parzialmente: la conchiglia si riempirà. Risalite (andando sulla destra e spingendo in avanti il joystick) e recatevi sotto il pentolone che imprigiona BILLY. Spingete in avanti ad il fuoco si spegnerà, liberandolo. Siamo così a metà soluzione. Prendete ora la borsetta (WILMA'S HANDBAG) e la mente (MINT) che si trova dietro il cartello "TRADIN POST". Recatevi nella stanza del ghiaccio dietro al coccodrillo e mettetevi sul cubetto. Spingete in avanti e otterrete il buco (THE HOLE). Mentre uscite lasciate la borsetta sulla destra del coccodrillo, prendete la vaschetta dai pesci (GOLDFISH BOWL) e recatevi sul muro a sinistra nella stanza del pozzo. Spingete in avanti ed entrate nel passaggio che si è aperto. Il grosso rogo resterà immobile finché la vaschetta rimarrà in mano vostra. Prendete la chiave (SKELETON KEY) e dopo esser usciti dalle stanze lasciate pure la vaschetta Andate in mare, sull'armadietto. Questo si aprirà grazie alla chiave. Prendete la scatola di spina-

ci (TIN OF SPINACH) e uscite. Prendete lo statuto aiutato sulla tavola nella stanza del quadro per poter prendere l'uovo (THE EGG) dietro l'uccello. Con l'uovo e gli spinaci tornate nella stanza del geyser; toccate la vite a destra e salita al getto d'acqua. Saltate nel nido e scambiate l'uovo con arco e frecce (BOW AND ARROWS). Lasciate gli spinaci. Notate che potete lanciare frecce spingendo in avanti il joystick. Recatevi nella stanza ove WILMA è tenuta prigioniera e sparate alle guardie. Potete lasciare arco a trece. Prendete il cavetappi (CORK SCREW) e le bottiglie situate nel pozzo. Recatevi dietro il coccodrillo, precisamente su quello strano oggetto rosso a forma prassoché ovale.

Spingete in avanti. Otterrete la bottiglia dell'olio. Prendete l'escle (BLUNT AXE) ed entrate sulle ruote di sinistra dalla macchina, nella stanza a sinistra del geyser Spingete in avanti. Otterrete lo SHARP AXE. Con questo si dovrà tagliare la corda che tiene prigioniera WILMA spingendo in avanti il joystick quando si è situati su quest'ultimo. Dopo tutta questa fatica potrete andarsene dall'isola, saltando in mare. Le simpatiche scenette finali e tutte da ammirare

Ho trerugato tre le lettere del Mago la soluzione dell'ennesima avventura di Welly Week a soci. A spedirle è stato Mauro Paterlini, detto Red di Poviglio, Reggio Emilia.

ARK

I START:

— Qui troverete uno "sharp disk".

II BLACK SMITH:

— Qui troverete una "Large axe".

III HERMIT SHACK:

— Qui troverete un personaggio (hermit)

— scambiata la "large axe" per lo "sharp knife".

IV GALLOWS:

Qui troverete un personaggio (bound nictim) usate lo "sharp knife", lasciatelo, lui vi darà uno "shining amulet".

V WITCH HOUSE:

— Qui troverete un personaggio (witch) scambiata lo "shining amulet" per una "trained eagle".

VI WELL:

— Qui troverete una "fina net".

VII BARN:

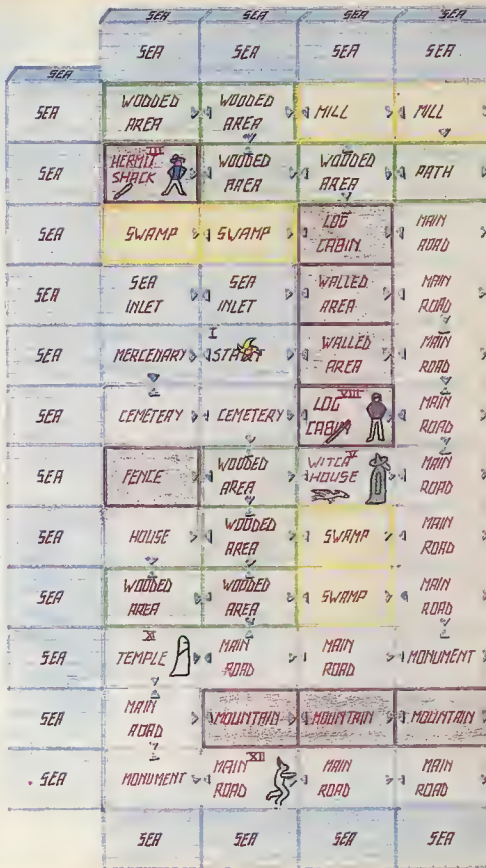
Qui troverete un animale (farrat) prendetelo con la "fina net".

VIII LOG CABIN:

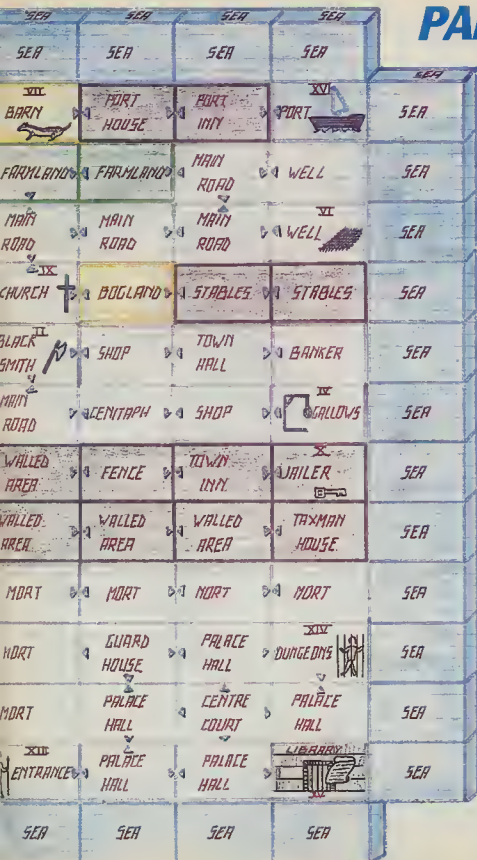
— Qui troverete un personaggio (hunter) scambiate la "fina net" per un "wooden handle".

IX CHURCH:

— Qui troverete un "crucifix".



PANDORA



X JAILER:

— Qui troverete una "prison key" prendetela usando il "ferrat".

XI TEMPLE:

— Qui troverete un personaggio (high priest) uccidetelo usando il crocifisso (ricordatevi di prendere la sua "high priest robe").

XII MAIN ROAD:

— Qui troverete un personaggio (warlock) uccidetelo andandogli contro (per far questo occorre avere più di 50 unità di energia).

XIII ENTRANCE:

— Qui troverete un personaggio (burly guard) passatelo indossando l'"high priest robe".

XIV DUNGEONS:

— Qui troverete un personaggio (prisoner) liberatelo usando la "prison key".

XV LIBRARY:

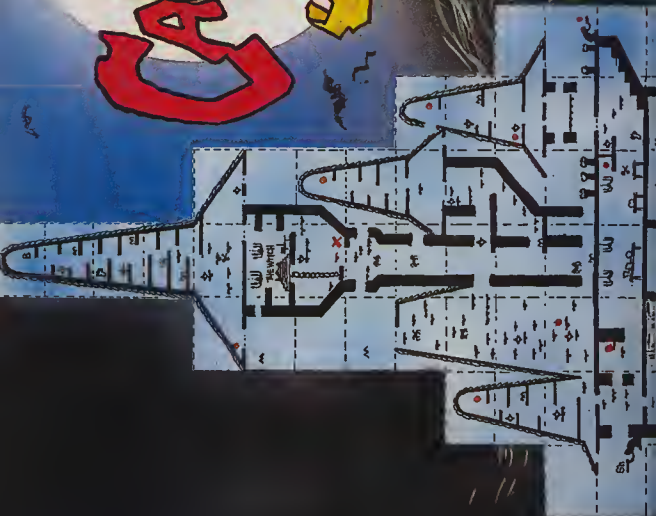
— Qui è nascosta la "map scroll"; prendetela usando la "trained eagle".

XVI PORT:

— Qui fuggirai con una nave.

Cauldron

THE MAP





KEY

START POSITIONS: *

MAGIC OBJECTS

- POWER POINT
- Sc SCISSORS
- Sh SHIELD
- C CROWN
- B BOOK
- A AXE
- G GOBLET

SOME NASTIES

- m Spiders
- ◆ METAL MINE
- ☼ SKELETON
- ☼ REVERSE CONTROLS
- ☼ HAND



ARK PANDORA

(Rino)

Con le mappe ed i consigli gentilmente forniti dai simpatici **Oniele Lupidi** e **Giovanni Manuali** di Foligno, Perugia, la soluzione di Ark Pandora è alla portata di tutti.

Consigli utili:

Cominciare con l'esaminare l'uso delle principali armi: **Sharp disk**, questa è senz'altro l'arma più importante: grazie a lei potete uccidere gran parte dei vostri nemici.

Trained eagle: utile per uccidere i pipistrelli che compaiono nella parte alta dello schermo, ma soprattutto per recuperare le "map scroll".

Crucifix serve ad un solo scopo: uccidere il temerario "high priest", per poi impossessarsi della sua "robe" che vi sarà utile per entrare nel palazzo facendovi bafà della "burly guard".

Per quanto riguarda i personaggi, questi accetteranno di fare scambi con voi solo se gli darete ciò che desiderano.

Uno di loro è particolarmente ostile: Warlock.

Questi non può essere ucciso in nessuna maniera, se non a rischio della nostra energia, che al momento dello scontro con il mostro dovrà superare la 50 unità.

La "ferrat" vi sarà molto utile per recuperare la "prison key" che risulterà altirramenti irraggiungibile.

Attenzione al bastone ("wooden handle") che ci viene dato dall'hunter: è un oggetto messo lì solo per confondere la acque: è inutile.

Lo stesso discorso vale per la fantomatica "cente court" che si può vedere grazie allo "Screen designar".

Una volta che avete recuperato la fatidica "map scroll" NON dovete tornare indietro per il percorso fatto (Warlock resuscita): è più prudente andarci a sinistra delle "guard house".

Ed ora partite meppa alla mano...

FLAK (US Gold)

Ecco un listino che mi pare leccia proprio al caso vostro...

10 FOR A = 300 TO 318

20 REAO B:POKE A,B

30 NEXT A

40 DATA 169, 169, 141, 48, 37

50 DATA 169, 0, 141, 49, 37

60 DATA 169, 234, 141, 50, 37

70 DATA 32, 132, 255, 95

Digitate un bel RUN (RETURN), sbettete la cassetta al suo posto. Battete LOAO (RETURN) a schiacciate, se non l'avete consumato del tutto, il tasto PLAY per caricare la prima parte del programma. Arriverà puntuale il REAO a cui risponderete con...

POKE 1011,44

POKE 1012,1

Un altro RUN (RETURN), attendete che il 64 carichi il resto del programma e sarete invincibili.

FALCON PATROL

(Virgin)

Una copia di Falcon Patrol da qualche parte dovete averle per forza. Altrimenti polvere e ragnatele e recuperatelo, anche a distanza di tempo qualche soddisfazione ve la potrà dare, soprattutto dopo il trattamento di POKE che sta per proporvi.

Battete LOAO seguito da RETURN e premete PLAY per caricare la prima parte del gioco.

Quando salti fuori il REAO battete LOAO " ", 1, 1 (seguito da un salutare RETURN), per caricare la seconda parte.

Fatto? Bene, dovrebbe

riapparire REAO e allora è il momento dalle POKE...

POKE 16705,(1-225) Numero delle vite

POKE 16764 Vite infinite

POKE 16900,169

POKE 16901,0

POKE 16902,234

Per eliminare le routine di collisione

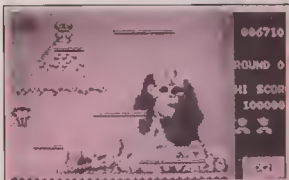
POKE 16961,169

POKE 16962,0

POKE 16963,234

Per diventare invincibili, anche se non potrete ammazzare nessuno...

... e infine SYS 16640 per lanciare il programma



BOMB JACK

(Elite)

Cosa ne dite di procurarvi un mucchio di Bomb Jack? Niente di più facile!

C64

Digitate questo listato...

10 FOR A = 300 TO 313: REAO B:POKE A,B:NEXT

20 DATA 169, 173, 141, 216, 15

30 DATA 169, 1, 141, 195, 14

40 DATA 32, 132, 255, 95

battete LOAD (RETURN) e premete PLAY per caricare la prima parte del programma. Quando il computer vi risponde REAO battete...

POKE 1011,44

POKE 1012,1

POKE 306,(1-250) Quantità del bonus

RUN (RETURN) per finire il caricamento, far partire il programma ed avere Bomb Jack a iosa. Potrete anche definire il bonus.

SPECTRUM

per usare il programma battete il listato e date il RUN dopodiché fate partire il registratore.

10 REM BOMB JACK INFINITE LIVES

20 CLEAR 29877: FOR n = 23271 TO 23377: REAO e: POKE n, e: NEXT n

30 LOAO " " CODE: POKE 65534,91: RANDOMIZE USR 65465

40 DATA 175,50,64,195,195,75,193



ZOIDS (Martech)

C'è qui un listino un po' lunghetto di Chris Wood per Zoids, versione Spectrum. Le linee 150-180 contengono POKE diverse che egiscono su varie funzioni del gioco. Se volete potete eliminare le linee contenenti le POKE che non vi interessano.

```
10 REM ZOIDS HACKING PROGRAM
20 CLEAR 65535: LET t=0
30 FOR n=23307 TO 23430: READ a: LET t=t+a: POKE n,a: NEXT n
40 IF t < > 14208 THEN PRINT "CHECKSUM ERROR"
STOP
50 FOR n=n TO 1e9: READ e: IF e < 256 THEN POKE n,a:
NEXT n
60 BORDER 0: INK 0: PAPER 0: CLS: RANDOMIZE
1267+USR 23296
70 DATA 118, 205, 162, 45, 127, 90, 90, 75, 74, 72, 59, 59,
225, 17, 47, 91
80 DATA 6, 88, 26, 203, 65, 40, 3, 134, 24, 1, 174, 18, 19,
16, 24, 3, 35
90 DATA 13, 242, 24, 91, 124, 1, 52, 95, 111, 178, 127, 248,
52, 1, 43, 111, 244, 26
100 DATA 211, 228, 98, 234, 24, 4, 98, 246, 244, 98, 78,
244, 98, 74, 244, 102, 119
110 DATA 130, 102, 178, 98, 54, 178, 115, 111, 244, 95, 1,
61, 1, 46, 88, 0, 117
120 DATA 123, 0, 195, 95, 109, 72, 143, 122, 126, 102, 169,
113, 115, 78, 123, 100
130 DATA 175, 102, 210, 98, 44, 73, 111, 186, 169, 54, 36,
95, 7, 0, 31, 155, 95
140 DATA 168, 70, 143, 164, 82, 199, 127, 212, 220, 199,
46, 11, 9
150 DATA 175, 50, 109, 209: REM NO ZOIDAR POWER LOSS
180 DATA 62, 191, 50, 229, 217: REM INFINITE MISSILES
170 DATA 175, 50, 125, 213: REM INFINITE BULLETS
180 DATA 62, 24, 50, 229, 214: REM TAKE INFINITE DAMAGE
190 DATA 195, 1, 137, 999: REM END MARKER, DONT' DELETE
Una volta digitato tutto quanto date il RUN e fate partire la cassetta.
```

CAULDRON II (Palace Software)

Shaun "Beav" Jackson che ci scrive da Hems-worth, Nr Pontefract nel West Yorkshire, è letteralmente impazzito per Cauldron II e si congratula con la Palace Software. Ci ha mandato la mappa e una serie di POKE per avere zucche infinite.

La cassetta va, come al solito, nel registratore riavvolta e pronta per l'uso. Battete..
OPEN 1:POKE 783,1:PO-
KE 830,34:POKE 832,50:
SYS 62828 (RETURN)

Schiecciate il tasto PLAY e quando appare READY inserite ciò che segue:

```
FOR K = 679 TO
676:POKE K,PEEK
(K + 8192):NEXT (RE-
TURN)
POKE 96,1,169:POKE
962,115:POKE
963,141:POKE
964,245:POKE 965,128
RETURN
```

A questo punto basterà caricare il gioco, avrete a disposizione una quantità industriale di zucche



IL NUMERO 4
È IN EDICOLA

LA NUOVA RIVISTA
CON CASSETTA DI
ADVENTURES
TUTTE IN ITALIANO CHE GIRANO SU
CBM 64/128 E SPECTRUM 48K

ADVENTURE
EPIC
3000
GAMES

IN ITALIANO

N° 4

SETTEMBRE 1986

L. 8.000

ADVENTURE GAMES PER C.64/128 E SPECTRUM 48K

Commodore 64 e 128

JACK BYTESON
Duello con Dracula
(AVVENTUROSO)

DUST HANTER
Level Nine
(POLIZIESCO)

KALABUR (play only)
(FANTASY)

Spectrum 48K

HERO
Nel campo nemico

FANTASY
La

VIRUS DELTA
Mark Williams?



Edizioni HOBBY s.r.l. - Milano - Distribuzione MePe Viale Famagosta, 75 - 20142 Milano
Pubblicazione registrata presso il Tribunale di Milano n. 250 del 10 maggio 1986



Adventure



Una completa guida mensile
curata dal "sarà famoso" Mago Merlino per tutti coloro che
preferiscono digitare comandi piuttosto che dimenare joystick.



MANDRAGORE

Infogrames nc

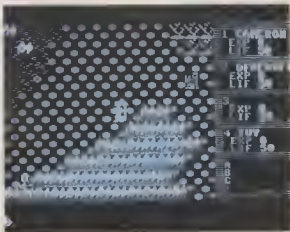


Alcuni miei seguaci hanno provato i giochi della serie ultima di Lord British. Queste importazioni americane vi permettono di creare dei personaggi secondo le vecchie ricette dei giochi di ruolo: cioè destrezza, esperienza, punti-colpi messi a segno e poi imperversare qua e là per il territorio raccogliendo tesori, sconfiggendo mostri e, più in generale, divertendosi.

L'ultimo della serie, ULTIMA IV, è veramente un programma complesso con molti ettari di terreno da esplorare e numerose opzioni di gioco. Sfortunatamente costa circa 100.000L. Ora però, la socie-

tà francese Infogrames ha costituito una sussidiaria inglese che offre un prodotto simile a un prezzo molto inferiore.

MANDRAGORE non è così complesso come Ultima IV, ma rimane un tentativo degno di nota. Potete definire il vostro proprio gruppo costruendo i caratteri dei suoi componenti e salvandoli su disco, oppure caricare un vecchio gruppo o ancora potete usarne uno creato per voi dal computer. Un gruppo è composto da quattro personaggi a ognuno dei quali dovete assegnare vari gradi di forza, intelligenza, saggezza, carattere e abilità. Dovete anche definire la loro "apparenza" ma non sono riuscito a capire quali effetti



ciò abbia nel gioco.

Le altre caratteristiche comprendono: sesso, nome, colore (per indicare sullo schermo i vari membri della squadra) e occupazione. Ci sono anche cinque diversi percorsi tra cui scegliere: Dwarf, Elf, Orc, Hobbit e Human.

Una volta che avete stabilito i membri della vostra squadra, si passa allo schermo-Mappa principale, che mostra con una grafica scarna e geometrica foreste, laghi e fiumi, montagne e così via. Premendo N, S, E e W lo schermo si muove, con al centro la singola figura

centrale che rappresenta la posizione della vostra squadra, nella direzione indicata. In ogni momento potete venir attaccati da mostri di ogni tipo e se questo succede lo schermo cambia e "zooma" in ingrandimento sull'azione, con i diversi membri del vostro gruppo crudelmente rappresentati sullo schermo, mentre i mostri del caso si librano qua e là e occasionalmente si lanciano in picchiata contro uno dei vostri sfortunati compagni.

Alternativamente potete imbarcarvi in un Chateau (sì, questo è un gioco francese) o in un Villaggio. Posizionando il vostro personaggio-gruppo sopra il simbolo e poi premendo C o V verrete trasportati all'interno di quella locazione: lo schermo cambia di nuovo, mostrando i vostri quattro compagni in loco e le varie uscite disponibili.

Lo scopo principale del gioco consiste nell'esplorare il castello e scoprirne i suoi segreti. Facendo ciò potete trovare dei tesori che poi in seguito potrete rivendere nei vari villaggi che incontrerete. Questo vi permetterà di comperare le merci e il cibo di cui avrete bi-



sogno in abbondanza per rimanere sani, salvi e perfettamente in forma per combattere.

MANDRAGORE ha creato intorno a sé una specie di sensazionalità, soprattutto, credo, perché è francese ed è uno dei primi grandi successi francesi ad avere successo qui in Inghilterra (A parte GET DEXTER per Amstrad, che sarà tra poco convertito per il Commodore dai programma-

tori di FAIRLIGHT). Possiede alcuni elementi molto carini tra cui la musica di sottofondo e i membri del gruppo animati che sfarfallano qua e là per lo schermo quando aprono una porta o prendono un oggetto. Ci sono anche 29 comandi diversi, da LOOK a HYPNOTIZE. Il Mago ha provato molte volte a guardare ma non è mai riuscito a ipnotizzare nessuno tranne in una occasione in cui, tentando di farlo, è morto.

Tranne per gli elementi "cari", però, il gioco presenta sullo schermo un'immagine un po' gignesca. La grafica è di qualche modo rozza, gli obiettivi non sono disperatamente interessanti e la concezione del gioco è più ambiziosa che efficace. Ma non si può negare che i giochi in cui si possono creare e istruire dei personaggi come questo hanno una forte attrattiva. Dopo che avete superato tutti i problemi di definizione di un personaggio per poi fargli (o farle) affrontare le situazioni più pericolose, vi ci affezionate: quando finalmente Doobri the Dwarf (o chi per lui) mangerà la polvere c'è solo l'accenno di una lacrima... OK non è proprio così, ma il fatto è che c'è qualcosa di leggermente sentimentale e coinvolgente in questo tipo di gioco. E ciò che li rende attraenti: ma non aspettatevi il massimo della grafica o l'azione di gioco ultra complessa, perché non li avrete.

Atmosfera 55%
Interazione 50%
Interesse nel tempo 68%
Rapporto Qualità/Prezzo 65%
Giudizio Globale 65%

MYSTERY VOYAGE

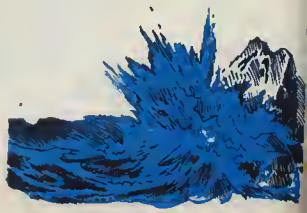
Colleen, nc, solo disco

Gorgogli. Barbugli. Farfugli. Sissignori, il Barbabianca non ha parole! Per una volta mi sembra di avere trovato pane per i miei denti e posso solo grattarmi la mia zucca pelata un po' sconcertato. È un gioco o uno scherzo? O tutte due...?

Fatemi spiegare. MYSTERY VOYAGE è un gioco testuale (mi è stato dato su disco: non ho potuto controllare se ci sia una versione su cassetta, ma non vedo perché non dovrebbe esserci) in cui voi pagaiate per l'oceano seguendo un re-

lito. Sembrano esserci più di un luogo da visitare, ma... beh, vediamo in questo modo. Il Mago ha iniziato il suo lavoro di recensore tempo fa nel 1983 sul vecchio Personal Computer Games. Ricordo bene il tipo di adventure che avevamo allora: solo testo, vocabolario limitato, e ambientazioni un po' noiose. Poi iniziarono ad apparire cose tipo Twin Kingdom Valley e la situazione cambiò ampiamente per il meglio.

Questo gioco appartiene all'era pre-Twin Kingdom Valley. In effetti è così fuori tempo e fuori moda che mentre gioca-



vo mi sono ritrovato a ridere istericamente. Per esempio: qualcuno da qualche parte deve aver fatto un breve corso sulla programmazione di adventure e ha creduto che è essenziale avere "vive descriptions dei luoghi", così in *Mystery Voyage* trovate (e non sto prendendovi in giro):

"Le onde violentano le rocce come un'orda di barbari che assaltano un villaggio indifeso. Le vergini rocce urlano la loro collera all'assalto costante del mare predatore". Phew! Capite ora che cosa voglio dire? Stanno facendo seriamente oppure il programmatore sta scherzando con il Vegliardo? Vi aspettate veramente che prenda sul serio un gioco del genere?

Dopo che avete superato lo shock di aver assistito allo stupro delle vergini rocce, potete vagabondare facendo cose sconvolgenti tipo "GET BRANDY" e poi "DRINK BRANDY"; così fermerete la sete. Oppure potete "EAT APPLE": col risultato di morire avvelenati. Se, in ogni modo, esaminate la mela prima di mangiarla, avrete come risposta: "niente di importante". Ciò vale praticamente per ogni oggetto del gioco. Il parser è molto semplice. Digittando "CLIMB INTO RAFT" vi ritrovate in cima alla collina, mentre provando a "QWERTY THE TREWQ" (qwerty è una parola formata dalle prime sei lettere dei tasti della macchina

da scrivere inglese, ndr) un'istruzione-spia del Mago, riceverete a malincuore il vecchio "you can't do that". Ci sono, però, uno o due, tocchi di classe. Lo schermo d'apertura è stupendo con una musica molto vivace. Poi segue un breve intermezzo nel quale il capitano della vostra nave dice qualcosa del tipo "Abbandonate la nave!" con parlato digitalizzato; perfettamente comprensibile e di grande effetto. Anche in altre parti del programma ci sono alcuni mirabili effetti sonori, molti dei quali relativi al frangersi delle onde sulla spiaggia. Sfortunatamente assomigliano molto a un rumore bianco sibilante. Non è eccezionale, ma in un gioco come questo

bisogna essere riconoscenti per queste piccole cose. Sfortunatamente il sibilo ritarda però l'azione giacché dovete aspettare che termini per continuare. Insomma...

MYSTERY VOYAGE è stato un piacevole esercizio di nostalgia per un vecchio Mago par mio. Mi ha fatto ripensare ai vecchi e gloriosi giorni passati e per questo lo riporrò nel mio scaffale con mentata gloria. Non sono sicuro, però, che questo sia ciò che voleva il programmatore. Nè, credo, lo giocherà ancora.

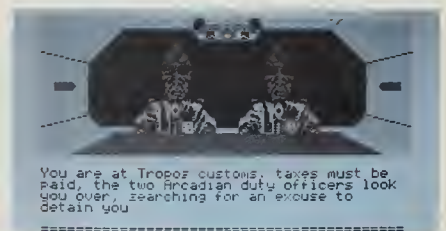
Atmosfera 28%
Interazione 30%
Interesse nel tempo 40%
Rapporto Qualità/Prezzo 35%
Giudizio Globale 30%

REBEL PLANET

US Gold, ne, cassetta

Questa è una specie di antepri-ma dato che il Mago ha ricevuto una cassetta che si è rivelata essere per lo Spectrum. In ogni modo ho affrontato quegli esasperanti tastini di gomma solo per darvi una veloce scorsa di questo ultimo prodotto della Adventureworks (ovvero Adventure International) (ricordate che Zzap! inglese è esclusivamente dedicato al Commodore 64, da qui le ire del Mago! ndr). È molto tempo che l'Adventure International è in pista, ma Brian Howarth e i suoi allegri compagni continuano a sfornare prodotti, ora distribuiti dalla US Gold. **REBEL PLANET** si basa su uno dei libri della serie *Fighting Fantasy* di Ian Livingston e Steve Jackson.

Una volta caricato il gioco, lo schermo assume la solita conformazione alla Brian Howarth/Gremlins con la grafica in alto e il testo in basso con un piacevole set di caratteri ri-



disegnati e ben visibili. Devo dire che le immagini della versione Spectrum sono veramente belle e ci sono tutte le ragioni per credere che quelle per Commodore saranno altrettanto, se non più belle. La trama e l'azione di gioco sono veramente ampi e coinvolgenti, diversamente da altri precedenti titoli della Adventure International che davano solo poche locazioni e alcuni infidi enigmi da risolvere. L'a-

stronave aliena Arcadian Empire sta viaggiando per la Galassia e sta controllando le sue armate utilizzando un "computer regina" che bisogna localizzare e distruggere. Voi siete travestito da mercante e, sulla vostra astronave mercantile Caydia, vagabondate per l'universo raccogliendo indizi e oggetti che vi aiuteranno nella vostra missione. Secondo un piano di volo precedentemente stabilito, du-

rante il gioco visiterete tre pianeti. Per evitare di essere lasciati a terra (si fa per dire, ndr) dalla vostra astronave quando decolla, dovete tenere d'occhio i vostri progressi e, se necessario, ritardare il decollo (che potete fare una sola volta). Sui pianeti dovete interagire con altri personaggi, alcuni dei quali sono vostri alleati e possono darvi valide informazioni. Il vostro scopo finale è di trovare un codice a nove

numeri che vi darà l'accesso all'edificio del "computer regina" e poi distruggere la macchina stessa.

Il parser di Rebel Planet sembra essere un po' più sofisticato rispetto ai precedenti titoli della Adventure International. Dicono che abbia oltre 400 parole e, anche se questo non è molto rispetto agli standard attuali, è perfettamente adeguato a evitare il senso di frustrazione quando si digitano comandi non compresi. Capisce alcuni comandi ragionevolmente complessi, incluso PUT (oggetto) IN (altro oggetto) e accetta THEN e AND. Quello che non fa è essere molto di aiuto nei problemi di vocabolario: a QWERTY THE TREWQ risponde SORRY NOT POSSIBLE quando I DON'T UNDERSTAND (parola) sarebbe naturalmente preferibile. Un altro dettaglio è che non c'è un'opzione RAM SAVE: divenuta ormai standard nelle avventure (ed era ora).

Salvare su cassetta o su disco è veramente troppo difficile, specialmente se prendete e lasciate molti oggetti e desiderate fare un normale SAVE. È tempo che i programmatori di avventure a prezzo pieno includano automaticamente questo comando: dovrebbe essere un'opzione standard non un lusso.

REBEL PLANET sarà indubbiamente un programma famoso. Il parere del Mago è che si tratti di un passo avanti rispetto ai precedenti prodotti dell'AI, di alcuni dei quali parlai anche piuttosto male. Però ho paura che ci sia ancora troppa pubblicità e troppo poco gioco in questi prodotti. Mi sento un po' meschino a dire ciò ma dalla confezione luccicante e dalla massiccia campagna di vendita uno si aspetta (e spera) qualcosa di speciale. Questo titolo rappresenta un miglioramento, ma non posso dire di più.

STANDING STONES

Ariolasoft, nc, solo su disco

Sembra proprio che questo sia il mese dei giochi di ruolo. Avevo finito da poco di creare dei personaggi e assegnare punti-abilità, quando mi hanno lasciato sullo zerbino questo prodotto della Ariolasoft. L'immagine in copertina vanta una silhouette di Stonehenge e tutta la confezione tende in qualche modo a creare un'aura di mistero e fantasia. Però, quando entrate nel gioco, vi accorgete che non è altro che il nostro vecchio amico MONSTER MAZE agghindato e ripresentato in modo da essere più attuale.

Nel caso siate troppo giovani per ricordare MONSTER MAZE (che è disponibile in diverse versioni per vari computer), vi basti sapere che l'idea che ci stava dietro era quella di un labirinto, rappresentato attraverso linee essenziali, lungo il quale potete muovervi digitando F per forward (avanti), L per left (sinistra), e così via. Lo schermo allora ridisegna l'immagine e mostra se c'è davanti a voi un'apertura, o un vicolo cieco o forse una porta. Alle volte perfidi mostri si materializzano all'improvviso davanti a voi, nel qual caso dovete spe-

rare nei vostri punti-colpi e nelle routine casuali di numeri per vedere chi vince. Per mia esperienza i mostri arrivano sempre alla fine e nel frattempo potete raccogliere alcune pergamene, prendere una manciata di tesori e guadagnare qualche punto-esperienza. Sì, miei cari amici Maghi, l'abbiamo già sentita questa storia, vero? Abbiamo giocato giochi simili nella notte dei tempi ed ecco che l'Ariolasoft cerca di farceli rigiocare di nuovo, ma con una confezione più smagliante.

La cosa strana è che il Mago si è divertito a rigiocarlo ancora. Anche se il gioco è in effetti un po' stupido: create un Cavaliere giocherellando con una serie di numeri casuali e così ne determinate la Virilità, l'Intelletto, la Santità, l'Agilità e i Punti-colpi iniziali. Poi andate nel labirinto per collezionare tesori e dar battaglia ai cattivi.

Nonostante nel programma ci sia un bug che "incasina" lo schermo fino a quando premete Return, il gioco si presenta bene. È buffo come una vecchia idea possa prendere lustro quando lo schermo è bello e ordinato e c'è una piacevole musica iniziale. Combinate la chiarezza con delle op-

zioni limitate (Drop, Rest, Cast a spell, Use a potion, Bribe, Fight e Greet più i movimenti nelle direzioni cardinali) e avrete un gioco che non impegnerà granché le vostre cellule grigie. E naturalmente (come ho già sottolineato nella precedente recensione di Mandragore) non vi mancherà la soddisfazione di costruire un solido rapporto con il vostro personaggio, anche se è complesso come una gomma americana. Dura per le ragazze, comunque, perché in questo gioco potete solo essere uomini.

Tutti gli schermi del menu sono fatti abbastanza bene, con alcune trovate divertenti tipo "Premete un tasto per fare Hari-Kan o la barra spaziatrice se stavate solo scherzando" quando decidete di distruggere un personaggio precedentemente creato. Stranamente ho giocato molto più a lungo con questo gioco di quanto abbia fatto con Mandragore, che pure è infinitamente più sofisticato: forse perché non c'è bisogno di pensarci molto (anzi, per niente). Sono salito da un livello all'altro fino a che l'esplosione di uno scrigno, trovato nei sotterranei più profondi delle Standing Stones, mi ha ucciso. Ricordatevi che prima lo avevo esaminato... ma, sto divagando. Uno degli elementi interessanti di questo gioco consiste nella possibilità di agire come Dungeon Master e di giocare con altri personaggi giocatori. Tutto sommato è un gioco vecchia-maniera, ma è fatto abbastanza bene e dovrebbe mantenere, noi stupidi cercatori di tesori, felici per un po'.

Atmosfera 70%
Interazione 48%
Interesse nel tempo 65%
Rapporto Qualità/Prezzo 58%
Giudizio Globale 62%





I CONSIGLI DEL MAGO

Dietro il muso. Se volete vivere abbastanza a lungo da farvi crescere una barba come la mia, avrete bisogno di aiuto... Specialmente se un grosso orco con gli occhi iniettati di sangue e un cerbero al guinzaglio sta puntando su di voi a tutta velocità. Se questo è il vostro problema, vi consiglio di spegnere il computer, se invece è già spento bevete meno *milk shake*. Nel frattempo, potete provare qualcuno dei Rimedi di Merlino pubblicati qui sotto...

Mordon's Quest

Tenete impegnato Tarzan rispondendo alle sue domande. Perseverate con la barriera di Adamantium.

Kentilla

Il Chief Urga ha la chiave piccola. Uccidete Ogeron per un coltello nero.

Potete prendere il muschio dalla riva del fiume.

Castle of Terror

Ci sono due mulini! In uno c'è una corda, nell'altro un piolo. Spingete il teschio e poi prendete il libro per attraversare il passaggio segreto.

Terrormolinos

Per attraversare la spiaggia avete bisogno di un fazzoletto, la lozione abbronzante, il costume da bagno e il fuile subacqueo.

Worm in Paradise

Un portafoglio nelle mani giuste potrebbe essere la chiave per ritornare a casa.

Red Hawk

Per ottenere della pellicola per la macchina foto-

grafica bisogna trovare lavoro come fotografo al quotidiano Trumpet. Leggete il cartello e verrete assunti e quando vi verrà chiesto cosa vi serve dite una frase con la parola «film».

Per entrare nel musco bisogna trasformarsi in Red Hawk.

Robin of Sherwood

Per uscire dalla prigione bisogna "unire" i prigionieri, facendogli formare una colonna umana e poi aspettare che arrivi la guardia. Quando sarà sopra la grata "afferratelo", fategli cadere e poi uccidetelo con la spada.

CONTATTI DIRETTI

Dalla redazione mi sono state mandate le numerose lettere che gli avventurieri italiani hanno inviato a ZZAP!

Il Mago non può che essere contento di questa risposta dei suoi seguaci e ringrazia tutti coloro che hanno scritto e quelli che certamente scriveranno.

Da questo numero quindi parte la rubrica dei **Contatti Diretti**. Dalle Alpi alla Sicilia, siete tutti invitati a mandare le vostre offerte e/o richieste d'aiuto, così che possiate cominciare a scambiarsi consigli, suggerimenti, opinioni, ecc.

Ricordatevi, però, che per essere pubblicati dovrete scrivere il vostro indirizzo e/o numero di telefono e i titoli dei giochi in cui siete disposti ad offrire aiuto o per i quali avete bisogno di consigli. Il Mago purtroppo, come è scritto più avanti, non può rispondere personal-

mente alle vostre richieste d'aiuto (avete idea di quanti siete!!!!) e pubblicherà ne "I Consigli del Mago" suggerimenti su quei giochi che ritene di interesse della maggior parte dei lettori OK?

AIUTO OFFRESI

Sono disposto a contattare altri avventurieri per le seguenti avventure dinamiche e testuali: tutta la serie di Wally Week, Hulk (risolto), Spiderman (risolto), Hobbit, Lords of Midnight, Lord of the Rings, Borrowed Time, Empire of Karn, Gremlins (risolto), ZORK 1, 2, 3. The Neverending Story, Red Moon, Gruds in Space, Wizardry, Fairlight, Dungeons of Bu, Staff of Karnath, Goonies, Doctor Who, Entombed, Blackwyche, Dragon's Skull, Ring of Power, Aztec Tomb (risolto) e altri.

Marco Riva, Via Dante 22, Triuggio (MI) 20050. Tel. 0362/970287.

Abbiamo risolto Spiderman, The Golden Bator, Hacker, The Staff of Karnath, Blackwyche, Dragon's Skull, The Dallas Quest e possiamo aiutare in Buckaroo Banzai. Roberto Corbelli e Michele Segoloni (per gli indirizzi di "Aiuto Cercasi").

AIUTO CERCASI

Buckaroo Banzai - Come si scala la montagna? Come si attiva la radio? A che serve la linea tele-

fonica sotterranea? E la cassaforte sotto il tavolo all'inizio del gioco? Questi e altri aiuti sono ben accolti.

Roberto Corbelli, via P. Acquacotta 31/G, 06100 Perugia. Tel. 075/44162 (ore pasti).

Michele Segoloni, Via Ponte d'Odi 8/L, 06100 Perugia. Tel. 075/40728 (ore pasti).

ATTENZIONE SOLUZIONE!

Pubblichiamo qui di seguito la soluzione della prima parte di The Neverending Story, inviata da Marco Riva. Se non volete conoscerla quindi non continuate a leggere: lo fate a vostro rischio e pericolo.

NE-E-GET AURYN-S
SW-N-GET STONE-S
GET HORN-BLOW
HORN-DROP HORN-
W-N-GET BRANCH-S
E-NE-N-W-SW-LIGHT
BRANCH-NE-E-E-E-
E-E-E-LIGHT BUSH-
D-SMASH BOX-DROP
STONE-GET CRY-
STAL-U-W-W-W-W-
W-S-SW-GET FAL-
KOR-W-SW-FLY
SOUTH-E-S-E-DROP
CRYSTAL-S Qui aspettate fino a quando le sfingi chiudono gli occhi e poi andate a sud. Inoltre nella casa di Atreiv potete trovare del cibo e un pezzo di cuoio necessario per recuperare il frammento di vetro. In più, a W-SW della locazione di Morla c'è un mantello di velluto nero.

PER SCRIVERE A MAGO MERLINO

Potete contattare Mago Merlino scrivendogli presso ZZAP! Via Alberto 20, 20123 Milano. Anzi ricevere le vostre lettere e le pubblicherò con piacere ogni volta che lo spazio lo permette.

Ricordate che ci potrà essere un po' di ritardo tra la data della vostra lettera e quella della pubblicazione nel mondo dell'editoria abbiamo dei tempi piuttosto strani.

Se qualcuno di voi è membro di un Adventure Club o è sottoposto di un bollettino elettronico scriva l'indirizzo a Mago Merlino: non mancherò di pubblicarlo.



COIN-OP

GRIDIRON FIGHT

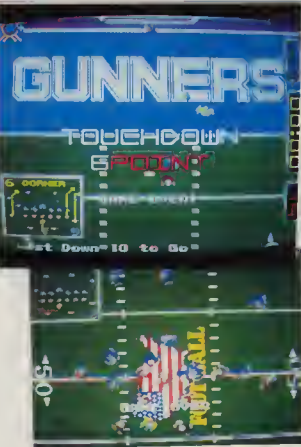
Molto probabilmente il nome di questo videogioco non vi suggerirà niente sul contenuto dello stesso; in realtà è invece molto esplicito, perché "GRIDIRON" è il nome con cui viene indicato in U.S.A. il campo di gioco del football americano.

Dopo averci fatto impazzire con la sua stupenda versione del calcio di cese nostre (WORLD CUP), di cui già vi abbiamo parlato, la TEKKAN cerca ora di larci appassionare anche a quello d'oltreoceano; in realtà questo videogioco è nato prima di WORLD CUP, ma era quasi logico che in Italia giungesse dopo, dato che nel nostro paese ancora non ha ben attecchito il football americano, almeno a livello di mese.

Il pregio maggiore di questo videogioco è la possibilità di giocare sia contro il computer che contro un altro giocatore. Il che garantirà sicuramente una maggior perfezione da parte dei videogiocatori (come si è sempre verificato del Karate Champ 2 in poi), contribuendo magari a una maggior conoscenza del football americano vero e proprio.

Diamo quindi un'occhiata a questa simulazione. Possiamo innanzitutto scegliere tra tre livelli di difficoltà, che offrono opportunità sia al principiante che al giocatore esperto: infatti, se il livello EASY risulta abbastanza abbordabile dopo un minimo di allenamento, il MEDIUM è già più impegnativo e l'HARD è a una velocità impressionante.

Il gioco, come nella realtà, si



svolge in 2 ben distinte fasi: ATTACCO (OFFENSE) e DIFESA (DEFENSE).

Quando ci troviamo in attacco abbiamo a disposizione 4 tentativi per guadagnare 10 yard, se riusciamo nell'intento, ricominciamo con altre 4 possibilità, e così via.

Se invece talliamo l'impresa o la pelle viene intercettata (INTERCEPT), il gioco passa all'altra squadra e noi diventiamo difensori; lo scopo ultimo del gioco è riuscire a por-

tere le pella oltre la linea avversaria di TOUCHDOWN. Quando ci troviamo in attacco, dobbiamo scegliere tra diversi schemi, che compaiono sul video con quest'ordine:

- 1 OFF TACKLE (RUNNING PLAY)
- 2 LEFT SWEEP (RUNNING PLAY)
- 3 RIGHT SWEEP (RUNNING PLAY)
- 4 DRAW (RUNNING PLAY)

5 SQUARE OUT (PASS PLAY)

6 CORNER (PASS PLAY)

7 LOOK IN (PASS PLAY)

8 POST (PASS PLAY)

P - PUNT KICK (KICKING PLAY)

F - FIELD GOAL (KICKING PLAY)

I primi quattro schemi permettono di liberare una zona del campo per far correre un uomo (e per questo vengono chiamati "RUNNING"), mentre i secondi quattro smarcano uno o più uomini per poter far loro un passaggio lungo, con una eventuale successiva corsa; infine gli ultimi sono due tipi di calci, per poter lanciare in avanti la pelle o per tentare di ottenere i 3 punti del FIELD GOAL.

Per scegliere l'azione che si intende fare, basta spostare il comando a pelle (come quello di WORLD CUP) in maniera tale che compaia il simbolo desiderato nella tastiera a LED posta davanti allo schermo, e quindi schiacciare il pulsante.

Per il resto, bisogna solo usare il comando a palla per correre il più veloce possibile, mentre il pulsante viene utilizzato unicamente per passare o calciare nelle azioni che lo permettono (in questi casi la palla dà la direzione e la potenza del tiro). Quando invece ci troviamo in difesa, dobbiamo cercare di indovinare l'attacco avversario e quindi scegliere la difesa conseguente, stando sempre pronti, in caso di errore, e portarci sulle traiettorie della palla.

Nel complesso questo GRIDIRON FIGHT è una buona simulazione di gioco, con una valida dinamica d'azione, anche se con qualche lacuna, ma in fin dei conti, anche in WORLD CUP mancano ad esempio talli e rigori, però il divertimento è più che assicurato.

ASO

(ELECTRONICS 1986)

Cominciamo subito col dipanare il mistero di questo videogioco, che si rende affascinante anche grazie all'ermatismo dalla miriade di lettere che compaiono in esso, fatto che si riflette persino sul suo nome: ASO sta per Armored Scrum Object, nome che si ricollega vagamente ad un altro gioco recansito in questo numero, dato che "Scrum" indica una "mischia", specialmente nel rugby.

Il gioco appartiene al filone speciale, ma più che assomigliare a Xevious o Megazone, si avvicina a Star Force come grafica, come genere di avversari e soprattutto come difficoltà.

Bravamente i comandi: un joystick a otto (o a quattro, secondo la "fortuna") posizioni, un pulsante per i missili aerea e uno per la bomba aria-terra (o uno solo, che incorpora entrambe le funzioni) ed infine un ultimo pulsante per... cambiare astronave!

Proprio così: se guardate lo schermo in basso, noterete una strisciolina con otto quadratini, che contengono ciascuno una diversa astronave con una particolare potenza di fuoco; il cambio può essere effettuato quando si è accumulata una certa quantità di energia (allora le astronavi iniziano a lampeggiare) e dura fin quando non si esaurisce l'energia stessa.

Per accumulare energia bisogna raccogliere la varia lettere "E" (gialle, azzurra o rosse), naturalmente dopo aver fatto saltare con una bomba le cupole che le nascondono.

Tutte le lettere sono nascoste da cupole, ma per fortuna non è sempre necessario scoprirle tutte con le bombe:

se si trova una "F", pensarla lei a risparmiarci il lavoro, almeno per il tratto che compare sullo schermo.

Ma vista l'esasperante lentezza iniziale della nostra astronave, forse la lettera più importante è la "S": ne servono ben 3 per incrementare la nostra velocità una prima e una seconda volta; lo stesso numero di "raccolte" è necessario per aumentare il numero di missili ("L") e di bombe ("M"). prima a 2 e poi a 3 per volta.

Ma ci sono ancora molta lettere: la "B" dà semplicemente dei punti, la "P" regala addirittura un'astronave, la "V" aumenta l'energia, mentre al contrario la "C" la toglie tutta, e la "K" permette di ricostruire con vari pezzi le astronavi da cambiare che abbiamo già usato, ci sono poi le lettere rovesciate che tolgono ciò che davano quando erano dritte.

Infine ci sono la "W", che porta avanti di mezza "AREA", la "R", che al contrario ci riporta indietro; il gioco è suddiviso in AREE

(01, 02, 03, ecc.), ciascuna delle quali ha due punti cruciali dove ci sono uno o più mostri molto pericolosi, per cui spesso quello è il momento migliore per cambiare astronave.

Ma con l'avanzare dal gioco, all'altezza dall'AREA 04 a 05, spuntano nuovi avversari,

quali i proiettili autocercanti o la postazioni nascoste sottoterra che rendono la situazione tanto intricata che sarebbe necessario poter cambiare continuamente astronave.

Voci dicono che anche ASO termina ad un certo punto: voi ne sapete qualcosa?



MINI-GOLF

(BALLY-SENTE 1985)

Tra i molti videogiochi originali ad innovativi ottacoli dal sistema della BALLY-SENTE, queste simulazione del mini-golf è sicuramente uno dei più riusciti: a conferma di ciò basterebbe fare una rapida inchiesta per verificare che questo gioco è uno dei più odiati e giocati in assoluto.

La causa principale di questo odio è sicuramente il comando, una insidiosissima palla (tipo quella di CRYSTAL CASTLE), con la quale quasi mai si riesce ad indirizzare nella maniera desi-

derata la pallina sullo schermo, sia non dopo una lunga (ad onorosa) pratica.

Lo scopo del gioco è logicamente mandare in buca la pallina: trattandosi di mini-golf e non di golf, l'azione si svolge in uno spazio ristretto e ben delimitato, a gli ostacoli sono artificiali ed ancora più maligni di quelli naturali che si possono trovare nel golf.

Questo MINI-GOLF è composto da 18 BUCHE (o "HOLE"), al termine dalle quali il gioco finisce, diventando sempre più i videogiochi predisposti



per non oltrepassare un certo limite di tempo di gioco, perché è l'unico rimedio trovato dai programmatori per fronteggiare l'enorme aumento della abilità dei videogiochi, ma in questo caso il "fattaccio" è parzialmente giustificato dal fatto che la simulazione rispecchia fedelmente la realtà (cioè il mini-golf che si gioca con pallina e mazza).

Comunque, non preoccupatevi: prima che riusciate ad arrivare a lantana di finire l'ultima buca ne dovete usare di gettoni!

Agli inizi, per darci la possibilità di impraticarci anche con le buche più avanzate, il gioco ci offre la possibilità di continuare la partita (una, volta sola) partendo dal punto che avevamo raggiunto, sempre che quest'ultimo non sia oltre la 12ª buca, però non pensate di poter usare questa opportunità per razzare dei record più alti: i punti si devono fare soprattutto nelle prime buche, come capitate dal meccanismo di gioco che ora vi spiegheremo velocemente.

Il gioco inizia con un certo numero di possibilità (indicate come "HOLES TO GO"), che solitamente sono 3, ad ogni buca questo numero decresce di una unità a viene reintegrato solo se riusciamo a mandare la pallina in

buca con un numero totale di colpi inferiore a quello indicato dal "PAR": in pratica per mantenerlo fisso il numero delle possibilità bisognerebbe fare tutte le buche con un colpo in meno del "PAR". Ci sono 9 buche con un "PAR" 2, 7 con "PAR" 3 e solo 2 con "PAR" 4, precisamente la 6ª e la 18ª (cioè l'ultima), che sono anche le uniche due buche che non abbiamo mai visto fare con un unico colpo.

Se si riesce ad imbucare la pallina al primo colpo, si ottiene un BONUS che varia da 3.000 (buche con PAR 2) ai 3.500 punti (buche con PAR 3), sino ai 4.000 "impossibili" (buche con PAR 4).

Per ciascun errore si perdono dapprima 1.000 punti e poi 500 ogni colpo, fino a giungere ad un valore di 500 punti; se si fallisce anche quest'ultimo colpo, si passa alla buca successiva senza perdere un punto (ma anche senza perdere altre "HOLES TO GO"), sempre che abbiamo ancora almeno 1 possibilità. L'ultima maniera per totalizzare punti riguarda solo i più abili: terminata l'ultima buca, ci vengono accreditati altri 1.000 per ogni EXTRA HOLES, cioè per ogni possibilità che abbiamo conservato.

Facendo un rapido calcolo, si ottiene quindi un punteg-

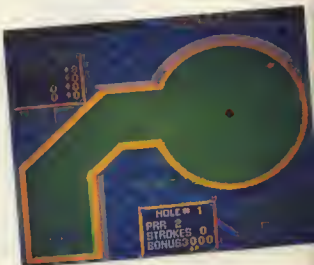
gio totale massimo, cioè per una partita senza errori, di 73.500 punti; noi siamo arrivati a quota 50.500, perciò...auguri!

Non avrete bisogno prima di individuare la traiettoria migliori (ad ogni buca c'è la possibilità di iniziare da tre posizioni diverse, tranne la 7ª che ne ha solo due) e poi per riuscire a ripartirle tutte nella medesima partita.

Vi risparmiiamo intanto una lunga e noiosa descrizione della buca: l'importante in

questo gioco non è tanto la grafica, che pur è molto ben curata (attenti agli spigoli alla uscita dalla curva!), ma il saper scagliare la strada e il tempo giusto (ricordate che c'è anche un tempo limite per ogni tiro) per superare ostacoli fissi (quali barriera o pendenza) o periodici (buche, flussi d'energia, girandole).

Ultimo consiglio: non fidatevi troppo della traiettoria più corte ad immediata, perché spesso la strada più difficile è la più semplice.



PETTY

MARBLE MADNESS

Per questo mese vi offriamo una piccola curiosità riguardante uno dei più bei videogiochi in assoluto, made by Atari: Marble Madness.

Di tanto in tanto capita di vedere questo gioco andare in panne: arrivato ad un punto del percorso la pallina senza motivo la nostra pallina e si incanta lì, continuando a far ricomparire e subito morire la peline.

In questi casi bisogna spesso chiamare i tecnici per dare una sistematina al gioco. A noi però è capitato anche un altro fatto curioso, che for-

tunatamente possiamo presentarvi anche con una foto: giunti all'imboccatura di uno degli imbuto del secondo quadro, le pallina si è incastrata in un engolo e da lì non si è più mossa, nonostante i nostri sforzi.

Risultati?

Niente.

Nessun bonus speciale, nessun salto di quadro, solo un inesorabile GAME OVER.

Ma la curiosità resta: chissà che non esista qualche altro punto che...

Il bello dei videogiochi è anche questo!



Mai come questo mese la nostra GARA potrà essere combattuta: tutti e tre i giochi recensiti sono appena comparsi sulla scena e la loro diffusione è solo agli inizi, per cui i punteggi viaggiano ancora a livelli relativamente bassi.

COIN-OP COIN-OP COIN-OP COIN-OP COIN-OP

GIOCO.....

PUNTEGGIO GIOCATORE

VITE INIZIALI VIA

VITE EXTRA CITTA'

CAP..... TEL.

SALA GIOCHI

GESTORE

(FIRMA)

DO RE MI FA



ZZAPI è riuscito a riunire tre musicisti egomaniaci nella stessa stanza, nello stesso momento! **A ZZAPI** non facciamo mai le cose a metà... **ROB HUBBARD**, **BEN DAGLISH** e **TONY CROWTHER** (meglio noti come **We Music**), **DAVID WHITTAKER** parlano con **GARY LIDDON** e **GARY PENN** della loro carriera, dell'industria del software e di un po' d'altre cose.

BD OK tateci dalla domanda
GP OK, senti questa: "Rob, da quanto lei musica al computer?"

(Risate, lemani e battute un po' da tutti)

BD Caspita, che domanda interessante!

GP OK, excusate! Scusate, ma se a nessun altro viene in mente una domanda migliore, questa è la prima domanda

RH Da quanto? Da quando ho saltato per la prima volta *Jammin*

BD Jammin? Il pazzo di Bob Marley?

GP Il gioco della Task Set?

RH Proprio lui. Mi ha veramente colpito.

GP E cose hai fatto dopo *Jammin*?

RH Mi sono rotto per anni e fare software educativo, che è stata una gran perdita di tempo, e poi ho lavorato per una software house e ho fatto un gioco ed è fallito. Non dirò niente a questo riguardo a meno che qualcuno non scopra tutto

GP Oh, lo lo so. Si tretta di Razzmatazz!

RH Come l'ho a saperlo?

GL A **GP** Ahahah! Lo sappiamo

GP C'era una carinissima fragolina con delle gambe e la musica di *Blus Monday* e dovevi raccogliera degli oggetti.

RH Oh, vaffan (tutti ridono)

GP mi sono sempre chiesto chi avesse fatto la musica di quel gioco e poi trovo il tuo demo sulle reti (Compunet, una delle reti per home computer più diffusa in Inghilterra, ndr) e pensi "Ecco chi!" Devi guidare quella fragolina su per una scala.

TC Dai, Rob, uccidilo. Dai, uccidilo!



In un televisora da 14" quanto tempo di quadro usi? - Tanto così. - Di questo devo fare una foto

RH Devi capire che è stato fatto molto tempo fa

GP Hai proprio scritto tu il gioco?

RH Non proprio. Mi sono stata date dalle indicazioni: cosa fare con quegli stupidi sprite, con la grafica e via dicendo. È stata una totale perdita di tempo, ci ho messo un mucchio di tempo e non ci ho ricavato neanche un meledatto panny. Dici allora di mettermi a fare solo musica

GP Quindi dopo Razzmatazz sei passato e

GL Qualunque cosa pubblicata, non parlate di Razzmatazz

GP OK, non parleremo di Razzmatazz. Anzi, sai cosa ti dico, non lo chiameremo neanche Razzmatazz. D ora in poi, lo chiameremo

GL Progetto X! (risate)

GP quindi dopo il Progetto X hai fatto

Tutti PROGETTO Y! (risate)

GP Dopo di che hai fatto... Confuzion?

RH No, in realtà mi ci sono voluti circa otto mesi prima di fare qualcosa d'altro...

BD Non mi sorprende! "Salva, mi chiamo Rob Hubbard"

"Hey, aspetta un attimo, non sei quello che ha fatto Razzmatazz?" (risate)

GP Dai, smettitela. In atleti, sai cosa volavo chiederti? Hai fatto tu la musica di Samantha Fox Strip Poker?

RH No

GP Beh, c'è qualcuno che t'assomiglia

GL Sembra più un pezzo di Galway

RH Potrebbe essere Galway

GL No, ne dubito

TC Potrebbe averlo fatto a tempo perso

GP E TU, Benjamin, come hai cominciato a fare musica?

BD Non mi chiamo BENJAMIN il mio nome è BEN e basta. Anzi, visto che ci siamo vorrei fare una dichiarazione a benificio di tutte le riviste di computer.

Il mio cognome è D-A-G-L-I-L-S-H e non D-A-L-G-L-I-S-H

(Daglish è un famoso giocatore, ora anche allenatore, del Liverpool, ndr). Mi dà proprio sul nervi

GP Va bene e quale è stato il tuo primo pezzo?

BD Loco

GP Loco? È stato il tuo primo pezzo?

BD No, aspetta un attimo. Abbiamo cominciato facendo software educativo a scuola.

Aztec Software ci chiamava.

Abbiamo fatto un mucchio di cose educative a scuola, Tony ed io. Ma sicuramente non ne evrate mai sentito parlare.

solo le scuole ci conoscevano, praticamente ogni scuola di Inghilterra

GP Anch'io sono andato a scuola, sai?

BD Aztec software per il BBC. Era roba pessima. E poi Tony è diventato una magastar ed io ho fatto Loco a due voci, e rallentava quando andavi più veloce

GP rivolto a **TC** Ho sempre creduto che l'evassi scritto tu?

TC No, era stato attribuito a

SOL LA SID

Ben Deglish: musica di Ben Daglish

GP rivolto a BD Poi hai fatto Black Suicide Thunder.

TC Io ho fatto Suicide e tu Black Thunder

BD Poi siamo scompersi e poi abbiamo fatto William Wobbler e poi...

TC dopo abbiamo fatto Renbow.

BD E poi mi sono preso un po' di congedo nel tentativo di fare l'università

GP David, quando hai cominciato a fare musica, voglio dire col Commodore?

DW Nel giugno 1983. Beh, in effetti ho cominciato nel febbraio '82

BD Hey, ha tutto scritto. Si è preparato le risposte. Non posso crederci! Non è giusto.

DW Al tempo suonavano in un gruppo, e cercavo di tirare avanti, ma era difficile, e poi sono passato al 64 e la mia inclinazione musicale si è manifestata più della mia inclinazione a programmare. Mi commissionarono un mucchio di

pezzi bravi per il Commodore e poi sono andato alla Terminal Software (una software house inglese, ndr) ad ho letto Lazy Jones. Dopo di che sono diventato libero professionista. Recentemente sono entrato a far parte della Binary Design di Manchester dove sono il musicista ed uno dei programmatori

RH Martin Gelway vive a Manchester

GP rivolto a DW Conosci Martin Gelway?

DW Sì e anche molta gente in camicie di forza! L'ho incontrato una volta

DB E cosa ne pensi?

DW Beh, ho cercato di fergli una certa impressione a non ho ricevuto risposte

GL endemo eventi, lei un'altra domanda

GP Tocca e TE ore lere domanda! Ne ho già fatte tre!

RH Perché non farti fare la domanda ad uno di noi?

GP OK, fate una domanda?

DW In un televisore da 14 pollici quanto tempo di quadro (termina tecnico che è inutile spie-



Rob Hubbard

gere, tanto o sapete cos'è o non ci capirate niente, ndr) usi?

BD Tanto COSÌ

TC Di questo devo fare una lista

GL Noooooooo

RH Pensate che il SID (il microprocessore musicale del 64, ndr) sia stato sfruttato al massimo?

TC Secondo noi no, detto che ogni giorno scopriamo qualcosa di nuovo

BD Il Ilauto è un ottimo esempio: il Ilauto è uno strumento che esiste più o meno da circa 2000 anni: c'è qualcuno qui che potrebbe dire che il Ilauto è stato sfruttato al massimo? Il SID è uno strumento, non è una maledatta macchina, è uno strumento, un qualcosa con il quale puoi fare delle musica

RH James Galway? Lui è piuttosto bravo al Ilauto

BD Cosa? James Gelway, ne ho sentito parlare infatti, conosco suo nipote

GP rivolto a DW Incidentemente, non sei imparentato con ROGER Whittaker, vero?

DW E mio zio

Un citato GP rivolto a GL Hey ha detto che stavi scherzando!

GL Stavo scherzando (rivolto a DW) Scharzavi, vero?

BD Sì, scharzavi! (risate).

GL L'ho inventato. Ho pensato: "Ecco una buona battuta — Martin Gelway è il nipote di James Galway quindi..."

BD rivolto a DW Veramente?

DW Certo

GL Noooooooo!

TC (ritardando a BD) Allora suo padre non gioca a pello-ne?

(risate)

BD Si alleba in modo differente! D-A-G (urlando) Di! A! G! ELLE! II NON SAPETE LEGGERE?

Un GL ancora sotto shock rivolto a DW Veramente?

DW Pensavo che si sapesse

BD (insistendo) Non c'è modo di sfruttare al massimo un microprocessore SID. È uno strumento per comporre musica. Puoi arrivare ad un punto oltre il quale non riesci a migliorare tecnicamente, ma questo non significa che non puoi farti qualcosa musicalmente. È una domanda priva di senso

RH Sono perfettamente d'accordo

RH Un'altra domanda per favore

BD OK, quindi tu neghi categoricamente di aver fatto la musi-



David Whittaker

DO RE MI FA

ca di Samantha Fox Strip Poker?

RH No

DB Quindi stai dicendo, cioè, è vero quindi che tu stai negando che avresti detto "Sì" alla domanda fosse stata "Hai fatto la musica di Samantha Fox Strip Poker?"

DW Devo ammettere che sotto pressione non l'ho fatta

RH Menie, l'ha fatta lui

BD Visto che non sono stato io, deve essere stato Gaiway!

BD Tocca a te, David, fere una domanda?

DW Rob Hubbard, quando vuoi per le tue routine musicali?

RH Ma l'hanno già chiesto, buffo no? Per il Commodore 64 o per l'Amstrad?

(risata)

RH Un giorno mi telefona un ragazzo — questa è una storia vera — e dice: «È vero che sei stato pagato cinquantamila sterline per fare la musica di *Thing on a Spring* e che puoi imporre i tuoi prezzi quando e come vuoi? Gli ho risposto: "Amico, se mi pagassero veramente così non vivrei in Newcastle sarei alle Hawaii, no?"

BD Sariamente, potreste perdere dai dischetti che mi hanno rubato?

(facce stupefatte)

BD Non lo sapete? Qualcuno è entrato nel mio ufficio mi ha rubato il disk drive e TUTTI i miei dischi di sviluppo, tutte le copie dei miei dischi e tutti i dischi sorgente di Tony e abbiamo dovuto ricominciare da capo. E di tutta la roba che c'era sui dischi demo non avevamo il listino originale, solo un database del materiale che c'era su. Non m'importa se qualcuno ci fa delle copie — possono farne quante ne vogliono — me lo piacerebbe veramente averli indietro. Se qualcuno me li spedisce non farò domanda, non leggerò neanche il maledetto libretto postale. Basta che mi li ridiano.

BD Dopo di che gli spezzerei le ossa.

BD Sì, dopo di che gli spezzerei le ossa (risate).

GP Rivolto a **BD** La tua musica è molto musicale.

GL (ride) È molto dolce. Sono

delle simpatiche musichette, vero?

BD Non ho mai preteso di essere un compositore, sono un *tunesmith* (più o meno, artigiano musicale; andando avanti capirete perché l'abbiamo lasciato in inglese, ndr).

GP Con un cognome come *Daglish* non puoi esserlo.

BD DAGLISH!!!

GP Se il tuo cognome fosse Smith.

GL Sì, e il tuo nome Tune..

BD OK, mi arrendo. Io ho fatto Samantha Fox (risate).

GP Ci sono molti regezzini che ci chiedono: "Perché odiate Rob Hubbard?"

RH Mi deve veramente fastidio l'inchiesta non ho parlato con lui (indica GL) al telefono.

GL Sono diplomatico (risate).

BD Due mesi fa mi chiedeva di ucciderli!

RH Una volta ero veramente stufo del mondo dei computer e del fatto che fossa un'industria così piccola. Anzi, più di lavori e più ti accorgi di come è piccola.

BD E macchine anche.

RH E poi quelli come voi non sono proprio degli specialisti non fate altro che dare un'opinione su qualcosa.

BD Voi date un'opinione personale sul fatto che vi piaccia o meno un pezzo musicale. Non sapete se è tecnicamente buono o no.

GL Invece lo so.

BD Sì, me non sai la teoria che ci sta dietro e non sei quanto può essere difficile.

TC È vero.

BD Sì, è così. OK, i giochi puoi provarli e dire: "Questo ha una pessima grafica, questo ha un'ottima grafica, il gioco è lento, ecc", me non puoi prendere un qualunque brano musicale, non importa quanto sia brutto, e dire questo è brutto.

RH Questo spesso vale anche per i giochi. Voglio dire, puoi fare delle congetture su come sono state fatte dalle cose e lì accorgi che alcune cose sono tecnicamente molto difficili da fare. Alcune cose che lei pensano sopra le gante. E cosa hai allora? Fai un gioco che piacerà allo stupido regezzino che ve con sua madre di Smiths.



Dan Daglish



Din Din e Tony Crowther

SOL LA SID

(una catena di negozi Inglesi che vende giornali, libri, dischi e compilar giochi, ndr) a compra un gioco al mese oppure cerchi di essera originale e lei qualcosa di più creativo, rischiando di peggiorare migliaia di miglia sopra la testa della gente? Ho fatto delle cose che pensavo fossero malamente buone, musicalmente parlando, e non vi sono piaciute. GP E poi lei qualcosa di cur non sai molto soddisfatto e a noi piace.

BD Esetto. Sei lei qualcosa che assomiglia a tutto il resto, qualcosa di facile a lunky ed alla moda, piace a tutti GP E soggettivo.

RH Mi girano le scale perché ZZAP! esce sempre prima dappertutto che a Newcastle, l'ombelico del mondo. E questi maladelli ragazzini mi lalolano e mi dicono: "Lo sai cosa ha detto di te ZZAP!" (risate)

RH Ormai ci ho fatto l'abitudine. Le gente mi cerca comunque a mi chiedi "Hai sentito cosa sta facendo David Whiteaker?" ad io rispondo "Penso sia eccezionale". "Hai sentito i pezzi della WE MUSIC?" ed io rispondo "Penso siano ottimi". Per quanto mi riguarda, l'unico c'è altra gente che la musica decante è meglio per tutti. Una cosa che invece è molto frustrante per noi programlatori musicali è lavorare due o tre settimane per fare qualcosa per un gioco e poi vedere che la vite di quel gioco sugli scalari dei negozi è di soli due mesi. Dopo di che viene più o meno dimenticato.

BD Questa è l'industria

GL Quindi come programmi la tua musica?

RH Tutti pensano che prenda un DX7 e lo attacchi sul retro del Commodore a suonare su un DX7 e sare tutto fatto. Non uso nessuna utilites.

TC (con fare sardonico) Usi un 64? (risate)

RH Sì, uso un 64. Uso un assembler e un disk drive e basta. Ho una tastiera sulla quale provo le idee musicali, come vengono, per un paio di ore e poi vado cosa ne è venuto fuori.

GP Ban?

BD Io faccio esattamente lo stesso. Ho una piccola tastiera Technics con la quale esperimento: questa sequenza d'accordi mi piace, OK, quindi ci metterò questa linea di basso a suonare le linee di basso sul computer mentre canicchio "dubaduba dum, dubaduba dum, dum dum, dum dum, dubaduba dum dum" bene, questo mi piace, ci metto anche questo. Ed ora cosa faccio con le voci madiane: provo a suonarla un quarto e un terzo sotto la prima voce. Nessuna eppeceochialura complicata.

DW Beh, è così.

BD Voglio dire, la cosa che ti dicono sempre quando carcano di insegnarti composizioni al conservatorio è "Oh no, non dovresti comporre al pieno, dovresti sanarlo in testa". Invece PUOI farli venire le idee alle tastiere, è più facile sentirle. Ma alla fine si riduce tutto al fatto se tu puoi sentirle e se sai in anticipo se funzionerà o meno. Ovviamente, la proverà e



Qui c'è il letto qui c'è il copenita, qui c'è la porta ma dov'è le gente?

riproverai un mucchio di volte una volta che ti è venuta l'idea, ma prima devi avercela.

DW Beh, lo ho un approccio radicale. Uso un assembler ad un disk drive (risate)

BD Scrivo le note in esedecimale dopo averle provate su un CX5. Vorrei che qualcuno trovasse un altro modo per farlo così da poterglielo rubare e fare il tutto più facilmente.

BD Il che ci riporta a Rob, quanto vuoi per le tue routine musicali? (risate)

RH La mia routine musicali non sono niente. Non sono altro che del codice sorgente con su delle alchella. Ti farò pagare le alchella, le alchelle sono ben fatte, sai? (risate)

RH Specialmente se sono di cattivo umore alchelle porno (altre risate)

ROB HUBBARD ha 30 anni ed è di Newcastle. La sua lista di "lavori" è lunga e impressionante. Up, Up and Away (Starcade) (un gioco che non lo ha mai pubblicato, da production di Savage Pond), Razzmatazz (Ubik) (un altro gioco che non lo ha mai pubblicato), Confuzion (Incentive), Thing on a Spring (Gremlin Graphics), Gremlins (Adventure International) (un gioco arcade, basato sul film omonimo, che non lo ha mai pubblicato), Monty on the Run (Gremlin Graphics), Action Biker (Mastertronic), Battle of Britain (PSS), Human Race (Mastertronic), Zoids (Mastertronic), Rasputin (Firebird), Master of Magic (Mastertronic), Game Killer (Robtek), Gerry the Gee (Firebird) (un altro dei suoi preferiti), Geoff Capes Strongman (Martech) ("Al tempo era smarrimento"), Phantoms of the Asteroids (Mastertronic), Kentilla (Mastertronic) (un altro dei suoi preferiti), Thrust (Firebird), International Karate (System 3) (un altro dei suoi preferiti), Spellbound (un altro ancora), Bump, Set, Spike (Mastertronic), Formula One Simulator (Mastertronic), Video Poker (Mastertronic), Proteus (Firebird), WAR (martech) (uno "spara e fuggi" di prossima pubblicazione), Hollywood or Bust (Mastertronic) e Flash

Gordon (Mastertronic) (entrambi di prossima pubblicazione)

DAVID WHITTAKER ha 29 anni ed è di Bury. I suoi "lavori" comprendono la musica per Lazy Jones (Terminal Software) (David ha scritto anche il gioco), Wilk Pattern (Firebird), Elektra Glide (English Software), Max Headroom (Quiksilver) (il suo pezzo preferito), Claps (Argus Press Software), Hocus Focus (Terminal/Argus Press) (David ha scritto anche il gioco) e Knight Games (English Software). Ha scritto inoltre pezzi per l'Amstrad IMX e il C16.

BEN DAGLISH ha 19 anni ed è di Shirelley. I suoi "lavori" comprendono la musica per Loco (Alligata), Black Thunder (Quicksilver), A View To a Kill (Domark), William Wobblers (Wizards), Ark Pandora (Rim), Bombo (Rim), Galactic Stranger, il pezzo del secondo schermo a uno dei suoi preferiti, Biggles (Marsford), Way of the Tiger (Gremlin Graphics), Trap (Alligata) (un altro dei suoi pezzi preferiti), Pub Games (Alligata), Pentacle (Gremlin Graphics) e Future Knight (Gremlin Graphics).

KNIGHT GAMES

by
Dennis
Travers



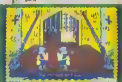
Swordfight 1



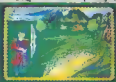
Crossbow



Quarterstaff



Ball & Chain



Archery



Pike Staff



Axe Man



Swordfight 2

**I GIOCHI DEI CAVALIERI ERRANTI
PER IL TUO CBM 64/128**

COMING SOON FOR CBM 64/128

A Glorious Feast of Medieval Combat

MASTERTRONIC s.a.s. - V.le Aguggiani, 62/A - Varese - Tel. 0332/238898

ENGLISH SOFTWARE™

1 North Parade, Parsonage Gardens, Manchester M60 1BX.

Tel: 061-835 1358

Distributed by U.S. Gold 021-359 8881



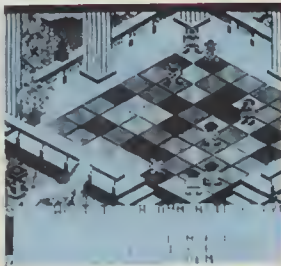
NEWS NEWS

ZZAP! LIVE

POWERPLAY PER IL 64

Powerplay è il titolo dalla prima realizzazione dell'Arkana per il Commodore 64. Il gioco è stato uno dei giochi per BBC più venduti, e può essere descritto vagamente come un gioco a quiz con aspetti arcade. A dirlo così può sembrare una cosa un po' noiosa, ma Gery Pann, che è riuscito a mettergli le mani addosso, sostiene (per quello che può contare il suo parere) che non lo è affatto. Per ora fatevi un'idea generale del prodotto guardando la foto, nel prossimo numero potrete apprezzarlo in pieno in una recensione come si deve.

Rimanete sintonizzati.



GREMLIN GRAPHICS

ha in preparazione 4 nuovi titoli che dovrebbero comparire nel periodo natalizio.

"**Pentacia** dovrebbe uscire in Autunno ed è un'arcade d'avventure con grafica a 3D, è piuttosto originale, ma acuto e convincente" dichiara Gery Pann, che nessuno dei nostri colleghi inglesi vuole più vedere in redazione, ed è stato abilmente mandato a fare un giro tra le software house. Probabilmente dopo la sua visita molti programmatori avranno dei problemi mentali, ma per ora non giungono notizie preoccupanti.

La prima tappa del suo pellegrinaggio era a Sheffield dove ha sede la Gremlin Graphics e pare che sia rimasto parecchio impressionato da ciò che ha visto.

Ha pronunciato giudizi entusiastici su un arcade intitolato **Future Knight**, che ha come protagonista un piccolo, ma ingegnoso cavaliere dalla magica armatura, che deve ritrovare e salvare la sua emata del diabolico cattivo di turno (GP non si ricorda il nome). Ha 20 livelli multi-schermo che scorrono e sono pieni di ostacoli a piattaforma. È stato creato dagli stessi tipi di Bounder (che tra l'altro stanno preparando Bounder II, con un sacco di novità). Mr Pann ha commentato la grafica dell'inedita "incredibile" e ha sostenuto di non aver mai visto sprite così ben fatti su un C64. Sapendo che non ride mai e che non è un tipo facile ad entusiasmarci...

Poi ha continuato (ed è stato difficile fermarlo) parlando di

GREMLIN GRAPHICS

Traiblazer, un gioco scritto da Shaun Southern, l'autore di **Kik Stert e Haro of the Golden Talisman**. Traiblazer era originariamente un gioco per il Commodore 16, ma è risultato talmente interessante da aggiudicarsi una conversione per 64 anche se ci sono diverse modifiche e novità da inserire.

G.P. ha detto: "È una specie di Bounder in 3D, ma non c'entra niente. C'è una griglia tipo quella di **Balblazer**, anche se non ha niente da **Balblazer**, ci sono trabocchetti, quadri su cui rimbalzare a ritmi da evitare per non rimanere appiccicati, e poi, e anche, Insomma è grimaldi. Si può anche giocare in due e cercare di trargare l'altro buttandolo fuori dalla griglia e inoltre...". Grazie Gery. A presto per altri dettagli.

Il 4 settembre alla Fiera di Milano si aprirà la 20ª edizione del **SIM-HIFI IVES**, il salone della musica e dell'elettronica di consumo, il più importante appuntamento dell'anno per quanto riguarda i produttori di computer, strumenti musicali ed hi-fi.

E ZZAP! non poteva mancare! Finalmente ci potremo guardare nella palle degli occhi e dirci quello che pensiamo gli uni e dagli altri (credete che i radatori non abbiano un'opinione sui lettori?).

Il SIM è un'ottima occasione anche per andare a toccare il naso nei piani di software house a costruttori e ci saranno una serie di ghiotte novità da toccare. A far la parte del leone saranno sicuramente Commodore e Atari con i loro zingari a ST, ma non dimentichiamo l'Amstrad che si presenterà finalmente al grande pubblico italiano a gli MSX 2.

E degli Spectrum che ne sarà?

In attesa di notizie, conferma e, speriamo, sorpresa, torniamo a noi.

ZZAP! sarà lì con il suo stand, con i suoi radatori, ecc. Abbiamo richiesto un gruppo di procaci hostess ma per ora non ci è stata confermata la loro presenza. Potrete così coronare il sogno di questi ultimi 6 mesi: incontrarci, chiacchierare un autogiro, umiliarci a Rembo e Commando. In cambio di questa favolosa ed unica occasione potrete portarci un po' di POKE dove sbarco a qualche idea per la rivista.

Un altro appuntamento da non perdere è quello con il nostro illuminato direttore, Riccardo Albini, che nell'ambito di **Computer Play '86**, la Mostra Concorso del Gioco Creativo, terrà una relazione su «Analisi e strategie di un gioco complesso». Niente pomodori, per favore. Non fateci star lì per niente! Vanita a trovarci e divertitevi! Chissà che non vi capiti di ritrovarvi da qualche parte nel numero di Novembre di ZZAP!?

NOVITÀ DALL'ACTIVISION

Buone notizie per gli amanti di Hacker: l'Activision ne sta realizzando il seguito che si intitolerà, molto originalmente, **Hacker II-The Doom-sday Papers**.

La seconda parte comincia dove finiva la prima, ma l'approccio adottato è completamente differente, l'FBI vuole che ritirate alcuni documenti segreti da una base in URSS, cosa da poco per chi ne già selvato il pianeta.

Dalla vostra base controllate tre Unità Mobili (MRU), quattro Unità Monitor Visive (VDU) e un solistico sistema di videoregistratori.

La VDU sono visualizzate sullo schermo e vanno utilizzate, in collaborazione con il sistema video, per fregare il sistema di sicurezza computerizzato in modo che non possa rilevare la vostra presenza.

Il solito G. Penn che ha visto e provato il gioco all'Activision, ha dichiarato che è "proprio carino" e ha aggiunto "le storie del videoregistratore non è niente male: puoi usare l'avanzamento e il riavvolgimento veloce e le pause, il che rende tutto molto realistico". E sul gioco in sé? "Oh yeah, mi sembra buono in tutto".

Me non finisce qui. Nei programmi dell'activision ci sono due giochi sportivi della Gamespace: **Two-on-Two Basketball** e **Golf** (solo per Commodore 128) e più in là nel tempo **Portai**, un programma multi-disco, e **Big Trouble in Little China** basato sul film omonimo che dovrebbe apparire sul grande schermo alla fine dell'anno. Le ultime indiscrezioni riguardano **Ghostbusters II**, me non è dato sapere se si tratterà di un gioco ispirato ad un ipotetico seguito del fortunato film o meno. Solo il tempo ce lo potrà dire...

ULTRA GAMES

La **Microclassica** ha sfornato una specie di decathlon ridotto (ci sono 9 gare e non crediamo ci sia una parola adatta), intitolato **Ultra Games**.

L'obiettivo del gioco è, naturalmente, quello di sfidare i vostri nemici nelle varie specialità per vedere chi è più forte, veloce, potente, ecc.

Le prove sono: Target Shoot Out (tipo le freccette), Urban Helichase (svoltare tra degli edifici evitando di beccarli), Cyberball 2000 (un calcio giocato dai robot), Pinball Wizard (molto originale!), Dawn Raid (caccia contro carri armati), Mind Twister (un test di potenza mentale), Triple Draw Poker (me non c'è Samantha Fox), Into the Abyss (salto dal trampolino) e per finire Space Pool (billard con i ventilatori).

Prossimamente su questi schermi.

GIOCHI

Ehi! Sentito che storie? Nooh? Be, allora, la Epix ha annunciato che prima della fine dell'anno commercializzerà almeno 5 nuovi titoli.

Uno dei primi dovrebbe essere **Super Cycle**, una sorta di Pit-stop il motociclistico che promette di essere veramente eccitante. **World Games** continua la sfida di **Winter Games** con 8 nuove specialità sportive da tutto il mondo, compreso (se sarà possibile) l'hockey su ghiaccio.

Movie Montage vi darà la possibilità di interpretare un tipico mostro cinematografico tipo Godzilla e di ebbettere interi edifici o di calpestare innocenti pedoni. **Dastroyer** è la simulazione di un sottomarino, me ha talmente tanta azione da togliere il respiro.

Sull'ultimo gioco c'è un po' di mistero. Si sa solo che la Epix sta lavorando ad una simulazione di lotta libera.

Molte novità anche per la **Us Gold** che per Natele sta propa-

LIDDON A CASA!

Shadow deve purtroppo informare i suoi fedeli lettori che il simpatico "ciccio" Gerry Liddon è stato mandato via da ZZAP! Il solito censore è stato visto per l'ultima volta mentre si incamminava in direzione di Londra con le lacrime agli occhi per andare a far parte della nuova casa di software **Thelamus**. Piuttosto dispiaciuto della faccenda il senguigno recensore ha così dichiarato: "Ho dato loro i migliori dieci mesi della mia vita ed ora mi gettano via come un giocattolo rotto". Liddon era molto temuto tra il suo pubblico e spesso doveva assumere delle guardie del corpo per evitare di essere assalito

dalle sue ten. Si prevede un ceto del cinquanta per cento nelle vendite di ZZAP! (inglese ovviamente, a chi vuoi che freghi in Italia di quel ciccione, ndr). Donne vecchie e giovani sono accorse nella indolente cittadina del Shropshire, Ludlow, dove risiede la redazione di ZZAP! per potere vedere per l'ultima volta.

(Zitto, Liddon, non puoi acrivere il tuo necrologio. Ora qui comando io. GP)

Finalmente il gressone se ne va, evviva! Ho sempre pensato che Tony Takoushi (chiunque esso sia, ndr) avesse ragione. Quando Gerry cominciò a lavorare a ZZAP!, Tek telefonò per dire che non avremmo mai dovuto assumere il ciccione, che era un pirata e non valeva niente. Tak è una gran bella persona, certamente il genere di persone di cui abbiamo bisogno per dimantarci delle fesserie del porcello.

PROSSIMI

rando le conversioni di elmano cinque coin-op. Uno di questi dovrebbe essere **Gaunfield** uno degli eredi più innovativi mai visti. Forse il mese prossimo evremo...

Per la cronaca, le prossime sfide di realizzazioni della **Americana** per C64 e Atari, che provengono in gran parte dalla Synapse **Beer Belly**, **Burt's Braw Biz**, **Necromancer**, **Scooter**, **Nuclear Nick**,

VENTURI

Rainbow Walker, **Shamua Cass II**, **Zeppellin**, **Survivor**, **Protector II**, **Pheroe's Curse II**, ed **Electricien**. Vecchi, ma buoni! Provare per credere!

BALLBLAZER SU AMSTRAD. QUANDO?

Sembra che **Graeme Devine**, il programmatore che sta traducendo **Ballblazer**, uno dei più bei giochi della Lucasfilm, per l'Amstrad, abbia dei problemi a finire la conversione. Quando è arrivata la prima scadenza per una relazione sui progressi nel lavoro, Graeme ha dovuto raccontare all'Activision che il suo cane era morto e, angosciato da ciò, ha dovuto in qualche modo abbandonare il lavoro. Poi l'Activision si è fatta di nuovo avanti per chiedere un altro progress report. Le morte del suo tido Fido, ha ovviamente mandato Graeme in confusione poiché ha dovuto rispondere che aveva involontariamente versato delle candeggina su del cibo che ha poi mangiato. Oh, com'è facile scambiare l'Ace per la selva Worchester quando si è sconvolti emotivamente! Quindi la mo-

rale della storia è, tenete le sostanze chimiche fuori dalla portata dei bambini e dei programmatori se volete rispettare le scadenze.

Questa è una storia tesa al brucio. Per storie parapubblicitarie che è voi giusti tirano ancora meno dell'estremizzazione, **Shadow** è costretto a parlare di quel giornale per gatti di dio che è **Wild Boys**. Quindi se siete gini di legno o truzzoloni, mollate il colpo perché non quella la brodaglia.

Per 1500 lirezze vi cuccate 80 pagine 80 di Look City, Bande, Cucador, moda galle, test, storie lese, music, prol, motori e lumetti del Rande, più le copertina autodesiva con stemmi, simboli e gallate varie da schiappare sullo Zundapp.

Nessuno è perfetto, però.



RAGAZZI SELVAGGI



perché per quanto sia una gallata non c'è una pagina sul videogiocchil? Cosa credono, che siano i gerontos o gli arterios a giocarli? Ehi, Bernie, come la mettiamo? Questa mi sembra proprio una cappellata!

Shadow ha ben pensato di andare a schiena e proporsi come recensore ufficiale di **Wild Boys**. E tanto per cominciare ecco una minirecensione di uno dei giochi caldi del mese: **Intillator**. Questo gioco è una vera gallata. Grafico e sonoro sono di prima ed il gioco in sé è da ar-

petion. La parte dell'elicottero non è per bambascioni, dovete essere very giusti per farlo volare. Quando passate alla seconda fase, vi cuccate un pacco di grafica giusta, ma arrivarci è una storia tesa. Il gioco è su flopppy (da non prendere nell'accezione comune del termine come da 'Quell'ozrem che mi tirava m'ha fatto un flopppy'), quindi chissà come sarà la versione su cassetta. Dategli un occhio prima di tirar fuori le venti carte. Se invece avete un disk drive, tatevelo al brucio!



EXPRESS SYSTEM

TURBO LOADING CARTRIDGE FOR COMMODORE 64/128

- Carica da disco fino a 5 volte più velocemente
- Funziona con il 99% del software disponibile
- Facilissimo da usare tramite i tasti funzione
- Velocizza anche la formattazione dei dischi
- Istruzioni complete in italiano

è un'esclusiva
MASTERTRONIC

MASTERTRONIC s.a.s. - Via Mazzini, 15
21020 Casciago (VA) - TEL. 0332/212255

SERVIZIO NOVITÀ SOFTWARE HOT LINE

MASTERTRONIC COMMODORE 64

	QTY
001. WALT DISNEY	
002. COWBOY	
003. WOLF	
004. UN START	
005. DANGER ZONE	
006. ACTION HERO	
007. BIRD STALK	
008. THE COMMUNIST	
009. JUNE	
010. PHANTOM OF THE OPERA	
011. THE SECRET CODE	
012. THE SECRET CODE	
013. WING COMMANDER	
014. HOLLYWOOD MOVIE	

C 16 PLUS 4

	QTY
001. ROBOT	
002. COWBOY	
003. WOLF	
004. THE SECRET CODE	
005. DANGER ZONE	
006. ACTION HERO	
007. BIRD STALK	
008. THE COMMUNIST	
009. JUNE	
010. PHANTOM OF THE OPERA	
011. THE SECRET CODE	
012. THE SECRET CODE	
013. WING COMMANDER	
014. HOLLYWOOD MOVIE	

MSX

	QTY
001. SPACE WOLF	
002. DANGER ZONE	
003. COWBOY	
004. UN START	
005. DANGER ZONE	
006. ACTION HERO	
007. BIRD STALK	
008. THE COMMUNIST	
009. JUNE	
010. PHANTOM OF THE OPERA	
011. THE SECRET CODE	
012. THE SECRET CODE	
013. WING COMMANDER	
014. HOLLYWOOD MOVIE	

ATARI 130/800

	QTY
001. ACTION HERO	
002. DANGER ZONE	
003. COWBOY	
004. UN START	
005. DANGER ZONE	
006. ACTION HERO	
007. BIRD STALK	
008. THE COMMUNIST	
009. JUNE	
010. PHANTOM OF THE OPERA	
011. THE SECRET CODE	
012. THE SECRET CODE	
013. WING COMMANDER	
014. HOLLYWOOD MOVIE	

AMSTRAD

	QTY
001. DANGER ZONE	
002. COWBOY	
003. UN START	
004. DANGER ZONE	
005. ACTION HERO	
006. BIRD STALK	
007. THE COMMUNIST	
008. JUNE	
009. PHANTOM OF THE OPERA	
010. THE SECRET CODE	
011. THE SECRET CODE	
012. WING COMMANDER	
013. HOLLYWOOD MOVIE	

Prezzo L. 7.950
IVA inclusa

AMERICANA COMMODORE 64

	QTY
001. WALT DISNEY	
002. COWBOY	
003. WOLF	
004. UN START	
005. DANGER ZONE	
006. ACTION HERO	
007. BIRD STALK	
008. THE COMMUNIST	
009. JUNE	
010. PHANTOM OF THE OPERA	
011. THE SECRET CODE	
012. THE SECRET CODE	
013. WING COMMANDER	
014. HOLLYWOOD MOVIE	

MAD COMMODORE 64

	QTY
001. WALT DISNEY	
002. COWBOY	
003. WOLF	
004. UN START	
005. DANGER ZONE	
006. ACTION HERO	
007. BIRD STALK	
008. THE COMMUNIST	
009. JUNE	
010. PHANTOM OF THE OPERA	
011. THE SECRET CODE	
012. THE SECRET CODE	
013. WING COMMANDER	
014. HOLLYWOOD MOVIE	

SPECTRUM 48 K

	QTY
001. WALT DISNEY	
002. COWBOY	
003. WOLF	
004. UN START	
005. DANGER ZONE	
006. ACTION HERO	
007. BIRD STALK	
008. THE COMMUNIST	
009. JUNE	
010. PHANTOM OF THE OPERA	
011. THE SECRET CODE	
012. THE SECRET CODE	
013. WING COMMANDER	
014. HOLLYWOOD MOVIE	

SPECTRUM 128 K

	QTY
001. WALT DISNEY	
002. COWBOY	
003. WOLF	
004. UN START	
005. DANGER ZONE	
006. ACTION HERO	
007. BIRD STALK	
008. THE COMMUNIST	
009. JUNE	
010. PHANTOM OF THE OPERA	
011. THE SECRET CODE	
012. THE SECRET CODE	
013. WING COMMANDER	
014. HOLLYWOOD MOVIE	

ATARI

	QTY
001. WALT DISNEY	
002. COWBOY	
003. WOLF	
004. UN START	
005. DANGER ZONE	
006. ACTION HERO	
007. BIRD STALK	
008. THE COMMUNIST	
009. JUNE	
010. PHANTOM OF THE OPERA	
011. THE SECRET CODE	
012. THE SECRET CODE	
013. WING COMMANDER	
014. HOLLYWOOD MOVIE	

AMSTRAD

	QTY
001. WALT DISNEY	
002. COWBOY	
003. WOLF	
004. UN START	
005. DANGER ZONE	
006. ACTION HERO	
007. BIRD STALK	
008. THE COMMUNIST	
009. JUNE	
010. PHANTOM OF THE OPERA	
011. THE SECRET CODE	
012. THE SECRET CODE	
013. WING COMMANDER	
014. HOLLYWOOD MOVIE	

Prezzi L. 9.900 IVA inclusa

BAZORSOFT C 16

	QTY
001. WALT DISNEY	
002. COWBOY	
003. WOLF	
004. UN START	
005. DANGER ZONE	
006. ACTION HERO	
007. BIRD STALK	
008. THE COMMUNIST	
009. JUNE	
010. PHANTOM OF THE OPERA	
011. THE SECRET CODE	
012. THE SECRET CODE	
013. WING COMMANDER	
014. HOLLYWOOD MOVIE	

PSS/ELECTRIC SOFTWARE MSX

	QTY
001. WALT DISNEY	
002. COWBOY	
003. WOLF	
004. UN START	
005. DANGER ZONE	
006. ACTION HERO	
007. BIRD STALK	
008. THE COMMUNIST	
009. JUNE	
010. PHANTOM OF THE OPERA	
011. THE SECRET CODE	
012. THE SECRET CODE	
013. WING COMMANDER	
014. HOLLYWOOD MOVIE	

JOYSTICK SUZO

	QTY
001. WALT DISNEY	
002. COWBOY	
003. WOLF	
004. UN START	
005. DANGER ZONE	
006. ACTION HERO	
007. BIRD STALK	
008. THE COMMUNIST	
009. JUNE	
010. PHANTOM OF THE OPERA	
011. THE SECRET CODE	
012. THE SECRET CODE	
013. WING COMMANDER	
014. HOLLYWOOD MOVIE	

CARTUCCE ROBCOM

	QTY
001. WALT DISNEY	
002. COWBOY	
003. WOLF	
004. UN START	
005. DANGER ZONE	
006. ACTION HERO	
007. BIRD STALK	
008. THE COMMUNIST	
009. JUNE	
010. PHANTOM OF THE OPERA	
011. THE SECRET CODE	
012. THE SECRET CODE	
013. WING COMMANDER	
014. HOLLYWOOD MOVIE	

MEGAGIOCHI

	QTY
001. WALT DISNEY	
002. COWBOY	
003. WOLF	
004. UN START	
005. DANGER ZONE	
006. ACTION HERO	
007. BIRD STALK	
008. THE COMMUNIST	
009. JUNE	
010. PHANTOM OF THE OPERA	
011. THE SECRET CODE	
012. THE SECRET CODE	
013. WING COMMANDER	
014. HOLLYWOOD MOVIE	

C 16

	QTY
001. WALT DISNEY	
002. COWBOY	
003. WOLF	
004. UN START	
005. DANGER ZONE	
006. ACTION HERO	
007. BIRD STALK	
008. THE COMMUNIST	
009. JUNE	
010. PHANTOM OF THE OPERA	
011. THE SECRET CODE	
012. THE SECRET CODE	
013. WING COMMANDER	
014. HOLLYWOOD MOVIE	

SPECTRUM

	QTY
001. WALT DISNEY	
002. COWBOY	
003. WOLF	
004. UN START	
005. DANGER ZONE	
006. ACTION HERO	
007. BIRD STALK	
008. THE COMMUNIST	
009. JUNE	
010. PHANTOM OF THE OPERA	
011. THE SECRET CODE	
012. THE SECRET CODE	
013. WING COMMANDER	
014. HOLLYWOOD MOVIE	

MSX

	QTY
001. WALT DISNEY	
002. COWBOY	
003. WOLF	
004. UN START	
005. DANGER ZONE	
006. ACTION HERO	
007. BIRD STALK	
008. THE COMMUNIST	
009. JUNE	
010. PHANTOM OF THE OPERA	
011. THE SECRET CODE	
012. THE SECRET CODE	
013. WING COMMANDER	
014. HOLLYWOOD MOVIE	

ATARI

	QTY
001. WALT DISNEY	
002. COWBOY	
003. WOLF	
004. UN START	
005. DANGER ZONE	
006. ACTION HERO	
007. BIRD STALK	
008. THE COMMUNIST	
009. JUNE	
010. PHANTOM OF THE OPERA	
011. THE SECRET CODE	
012. THE SECRET CODE	
013. WING COMMANDER	
014. HOLLYWOOD MOVIE	

AMSTRAD

	QTY
001. WALT DISNEY	
002. COWBOY	
003. WOLF	
004. UN START	
005. DANGER ZONE	
006. ACTION HERO	
007. BIRD STALK	
008. THE COMMUNIST	
009. JUNE	
010. PHANTOM OF THE OPERA	
011. THE SECRET CODE	
012. THE SECRET CODE	
013. WING COMMANDER	
014. HOLLYWOOD MOVIE	

DISK

	QTY
001. WALT DISNEY	
002. COWBOY	
003. WOLF	
004. UN START	
005. DANGER ZONE	
006. ACTION HERO	
007. BIRD STALK	
008. THE COMMUNIST	
009. JUNE	
010. PHANTOM OF THE OPERA	
011. THE SECRET CODE	
012. THE SECRET CODE	
013. WING COMMANDER	
014. HOLLYWOOD MOVIE	

COMMODORE 128

	QTY
001. WALT DISNEY	
002. COWBOY	
003. WOLF	
004. UN START	
005. DANGER ZONE	
006. ACTION HERO	
007. BIRD STALK	
008. THE COMMUNIST	
009. JUNE	
010. PHANTOM OF THE OPERA	
011. THE SECRET CODE	
012. THE SECRET CODE	
013. WING COMMANDER	
014. HOLLYWOOD MOVIE	

ATARI 520 ET

	QTY
001. WALT DISNEY	



Si desidera ricevere a stretto giro di posta gli articoli segnati

NOVITÀ _____

VA _____

CAP _____

TELEFONO _____

Pagherò con assegno di posta (il importo indicato + L. 3.000 come contributo spese di spedizione)

DATA _____

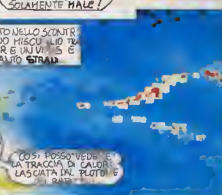
FIRMA _____

SPEDIRE L'INTERO AVVISO DEBITAMENTE COMPILATO A:
MASTERTRONIC s.a.s. - via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA) - Tel. 0332/212255

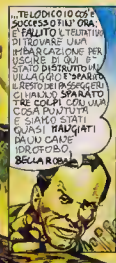
Riassunto
Luogo: l'eterna solara Dyson Sphere: coordinata sconosciuta
Protagonisti: i sopravvissuti del disastro aereo dell'Arcadia
Obiettivo: riportare i sopravvissuti sulla Terra
Metodo: trovare e attivare delle astronavi alternative
Risultato: metodo nullo: non ci sono astronavi disponibili
Prossima mossa: incrociare le dita e sperare nella fortuna

THE TERMINAL MAN





LA TRACCIA PORTAVA
DALLA CITTÀ
DEL POTERE DEL VIZIOSO
VILLAGGIO



MOLTO
BENE.
SPERAN

ATEU PARLARE
INUTILE. VETE IL LORO
COMANDANTE. SARA
FACILE

E' VIETATO ENTRARE
IN CITTA' SENZA
DOCUMENTI

SAHOVENUTI
CERCARE
UN QUARTORE
PER IL
NOSTRO
AMICO

OOS'HA CHE
NON VA'E
CONTAGIOSO?

NOI NON E' SOLO UN SEMPLICI
VUOL GIOCARE TUTTO IL
GIORNO, ASSECCUDDATELO
NON E'
CREAT

DOVE?

DOVE
COISA?

DOVE
LA
MONETA?

SANGUATO

SCOMMETTO CHE
POI FARLO UNA
SECONDA VOLTE

HEI!
GRAN
GIOCO!

SCOMMETTO
QUESTO
GIOCOLO
CONTRO QUE
TUA CINTURA
POSSO

ELI TI
HO VISTO
METTERLA LI!

OSI OFFRIRMI DEI
SOLDI? MI INTERESSANO
LE CULTURE. HO LA PIU
BELLA COLLEZIONE DI
CINTURE DEL PAESE E
TU MI OFFRI
DEI SOLDI?!

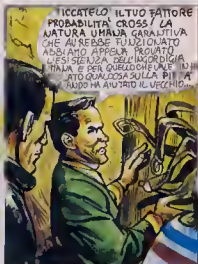
PERHANO DI QUARIRI
PRESTO DALLE SUG
NEZZE

QUESTO E' VERAMENTE
UN GIOCO INTERESSANTE
SCOMMETTO UN
VILGARRE
D'ORA...

CI STO
IDIOTA!

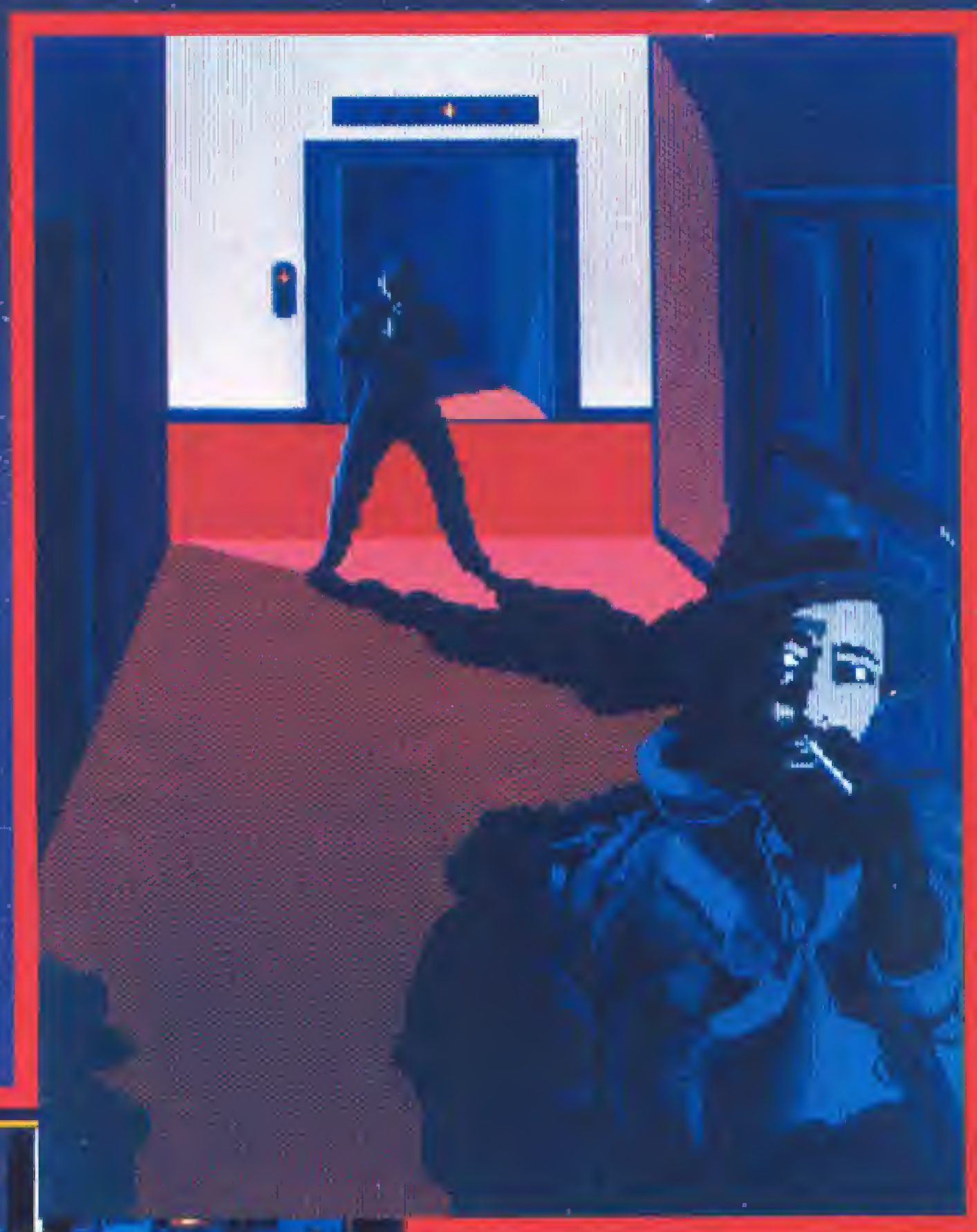
ABBI PIETA
DEL
POVERINO
COMANDANTE

MOLTO BENE
AI MIEI UOMINI
PIACE LO
SPETTACOLO
CONTINUATE...



Next: Ritual of Purification...

MISSION ELEVATOR MISSIONE SPECIALE



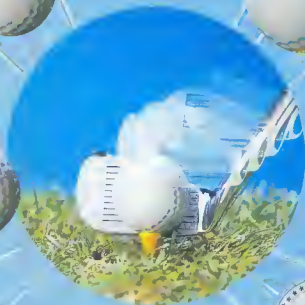
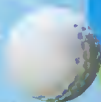
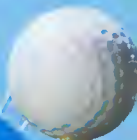
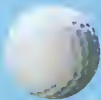
Per il tuo CBM 64

- Tevar, un agente dell'F.B.I., il famoso servizio segreto USA, deve svolgere una missione molto delicata, pena la vita di molte persone.
- Il tutto si svolge in un albergo, ma dietro ogni cameriere si può nascondere una spia.
- Ma anche le spie parlano... basta sapere come farle cantare.

SOFT
center

LEADER BOARD

«QUESTO È IL SIMULATORE SPORTIVO
DELL'ANNO - SE NON DELLA DECADE!»
ZZAP



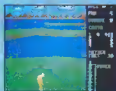
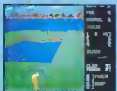
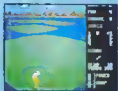
GOLF SIMULATORS

PER IL TUO COMMODORE 64
Lit. 19.900

CARATTERISTICHE:

- Percorso di 18 buche regolari
- Possibilità di scelta della mazza e del tiro
- Suoni realistici
- Possibilità di allenarsi
- Controllo joystick
- Punteggio automatico

CBM 64/128



MASTERTRONIC/SOFT CENTER - VIA MAZZINI, 15 - 21020 CASCIAGO (VA) - TEL. 0332/238898

- Uria «KWAH» è diventa «Red Hawk», straordinario supereroe di questo originale fumetto comico.
Usa i tuoi poteri superumani per combattere contro tutti e tieni sempre d'occhio il tuo livello di popolarità e il tuo portafoglio.
Ricordati però di urlare «KWAH!»
Per il tuo CBM 64 + Spectrum



RED HAWK



SOFT
center

MASTERTRONIC s.a.s. - Via Mazzini, 15 - Casciago (VA) - Tel. 0332/238898

**Il più sensazionale
STRIP POKER**



Sensazionale STRIP POKER per home computer

- Samantha, una delle attrici e pin-up più conosciute del Regno Unito.
- Sarai capace di tenere gli occhi sulle carte senza farti distrarre da Samantha?
- Sull'italo B-7 Cards Stud Pokgr, per veri professionisti.
- Per il tuo CBM 64 MSX

SOFT
center